



1. 競技の流れ

石垣枠と落札した石垣のデータを GUI から入力する。
入力を終わると、2 種類のアゴリズムで 2 種類の実行結果を表示させる。

2. 1 アルゴリズム 1

ランダムに選んだ石垣を、より少ない隙間で配置できる角度に回転させて、順次置いていく。

2. 2 アルゴリズム 2

石垣を受け取った順番に、石垣枠の左下からはめ込んでいく。

3. 開発環境

Microsoft Visual C++ 2005 Express Edition

