

応募内容(競技部門用)

| | | |
|------------------------------|-------------|--|
| No.1 | タイトル | どっちのRoadショー—男たちの油なき戦い— |
| No.2 | | 1) 予定開発期間：4ヶ月 2) 予定開発人数：3人 |
| No.3 | | <p>実現方法</p> <p>概要 このプログラムは、主に遺伝的アルゴリズムを用いて最適な経路と、荷物取得を算出する。</p> <p>プログラムの構成と動作</p> <p>>情報の入力部分 ガソリン消費量と現在位置を入力し、以前までの情報と併せて、敵プレイヤーがどのような行動をしたかを予測する。ただし、この予測は暫定的なものとして、思考部分と並行する形で、正しい敵の行動情報を入力する。このようにして、入力にかかるオーバーヘッドを極力削減する。 また、ガソリン消費量と現在位置という情報から推測される、敵行動経路をなるべく正確に予測し、正しい行動情報の入力するときには、人間が確認する程度の操作で済むようにして、効率化を狙う。</p> <p>>思考部分 敵情報も考慮に入れた上で、移動経路を動的に決定する。基本的には遺伝的アルゴリズムによって、ヒューリスティクスに解くが、終盤になって、完全読みが現実的になった時点で、全数探索によって最適な経路を求める。</p> <p>>出力部分 結果を出力する。この際、視覚的な伝達のみならず、大会で求められる仕様に沿う形式で出力することによって、ヒューマンエラーを防止する。</p> |
| No.4 | 使用ソフト | Microsoft Visual Studio 2008 |
| 全国高等専門学校 第19回プログラミングコンテスト：福島 | | |