

## 1. 競技の流れ

ゲーム開始までに、ゲーム毎のパラメータを入力しておく(右図)、各荷物間の最短経路をA\*アルゴリズムにより計算しておく。トラックの移動経路と荷物の積載量は競技前にある程度探索しておく、競技の進行内容に応じて、優先度の高いものを、実際のトラックの行動として入力用PCから入力する。

## 2. アルゴリズム

スタートからゴールまで、各荷物をどのような順序で辿れば移動距離が短くなるかを計算する。また、各経路において、各荷物の積載量をどのように配分すれば、最も荷物あたりのガソリン消費量が少なくなるかを計算し、優先度の高いものを保持しておく。ゲームの進行状況は情報提供サーバから逐次取得し、それを加味した上で各ターンの行

動を決定していく。

## 3. 開発環境

Microsoft Visual C# 2005

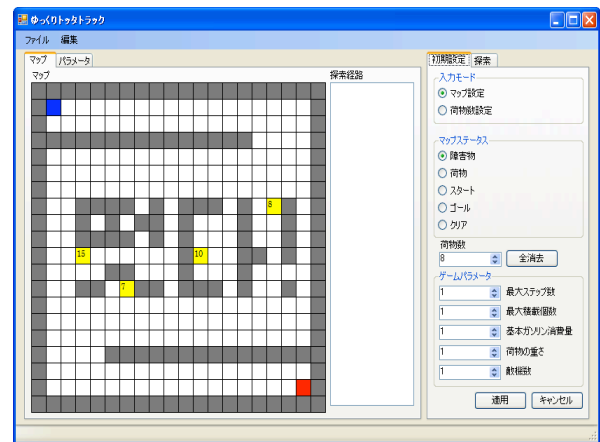


図 入力画面 (開発中)