

全国高等専門学校第 30 回プログラミングコンテスト

競技部門「踊って舞って回って」

変更および追加情報

変更情報

- 試合情報の取得に関する Q63 の回答を以下のとおり変更いたします。

変更前：A63. 試合情報は本選の[参加者連絡会議](#)で当日分の試合情報をお伝えします。

変更後：A63. 試合情報（試合 ID）は[試合前のステージ上でのセッティング](#)にて [API を経由してサーバーより](#)取得します。所得方法は「簡易回答システムについて」の 2 ページ目に記載のある「試合事前情報所得 API」の項目を参照してください。また、[ブラウザ経由](#)で API を使用し表示できる環境を用意します。こちらの詳細については参加者連絡会議にて説明します。

なお、試合情報の取得をすみやかにいえるようあらかじめ準備をお願いします。大会運営に支障が生じる場合には、試合情報を取得していなくても試合を開始することがあります。

- 公開フィールド B-1、B-2、B-3 の、81 行目を以下のとおり変更いたします。

変更前： "agentID": 7,

変更後： "agentID": 8,

追加情報

- 各公開フィールドの想定ターン数は以下のとおりです。なお、このターン数は目安であり、実際のターン数は多少異なることがあります。

公開フィールド	想定ターン数
A-1,2,3,4	30
B-1,2,3	40
C-1,2	50
D-1,2	50
E-1,2	60
F-1,2	60