

## 応募内容(競技部門用)

No.1	タイトル	歪-disturb and distort-
No.2	1) 予定開発期間：5ヶ月 2) 予定開発人数：3人	
No.3	<p>実現方法</p> <p>本作品は入力部、計算部、出力部からなる。 以下に各部分の基本仕様を示す。</p> <p>1. 入力部 Delphi で開発した GUI を使用し、データ入力の効率を重視したものとする。GUI ではフィールドデータ、自分の陣地データの他に、相手の行動データなども入力する欄を設ける。</p> <p>2. 計算部 (アルゴリズム) 欲張り法とゲーム理論をベースにバックトラッキングアルゴリズムにより手の探索を行う。ただし競技の前半と後半で評価される項目が異なる。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・前半の評価 フィールドデータを重点的に見て、欲張り法を使いできるだけ少ないターンで効率よく自分の陣地を獲得するための物体の片付け方を最優先に手の計算を行う。</li><li>・後半の評価 相手の行動データ、またフィールドの相手の陣地の状況を重点的に見て最初から所持している物体を置いて相手の陣地を奪う方法を優先的に評価し、手の探索を行うものとする。</li></ul> <p>なお、この探索プログラムは求める解の正確さよりも実行速度を重視したものにしようと考えている。</p> <p>3. 出力部 Delphi で開発した GUI から出力する。</p>	
No.4	使用ソフト	Delphi