

19 ボボボード・ボードド

仙台
(広瀬)

工藤 聖晴 (3年) 岸 和希 (3年)
岡田 達樹 (3年) 藤原 和彦 (教員)

1. 概要

私たちはボードの大きさ、型抜きの高さから理論値を探索することは現実的でないと考え、1手ごとの最善手を採用し続けていく手法を使用する。

今回の競技では一番そろったピースが多くなる手を闇雲に採用し続けてもゴールにたどり着かず、局所解に至る可能性が高い。これはボードの端からそろえていくことによって対策し、1手ごとに動作の評価を行うビームサーチを用いる。

2. 通信部

問題の解答とサーバーとの通信はそれぞれ別のプログラムで実装する。通信部では問題と解答を GUI で確認してサーバーへ送信する。

3. 開発環境

言語: Python, C++



図 通信プログラムの GUI