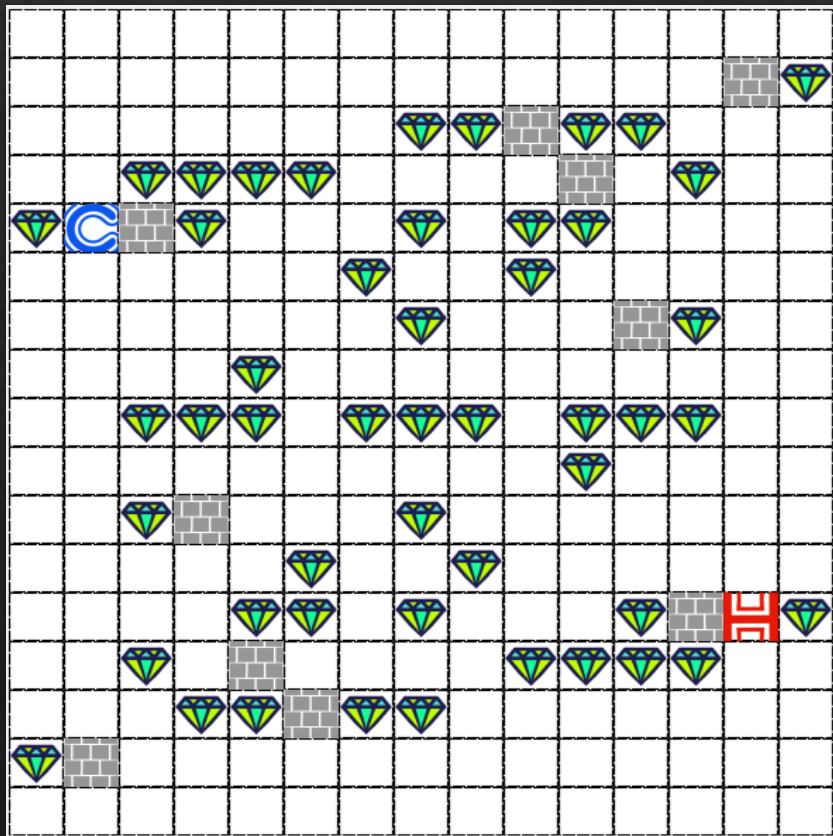


U16プログラミングコンテスト ルール解説

CHaserのルール



- ◇ Cool(先攻)とHot(後攻)が交互に動き、獲得したアイテムの数を競う
- ◇ Put勝ちすると、それまで獲得したアイテム数に関係なく勝利

プログラムの動作

- ◇ GetReadyと行動を交互に繰り返す
- ◇ 実行できる行動は4 × 4種類ある
 - ◇ (Walk, Put, Look, Search) × (上下左右)
- ◇ 連続でGetReadyしたり、連続で行動したりすると通信エラーで負けとなる



GetReady→Walk



GetReady→Walk



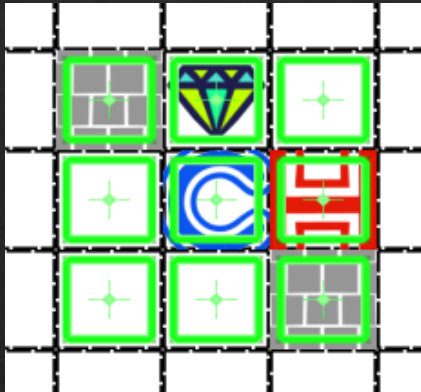
GetReady→Put



GetRea

GetReady

◇ 自分の周囲8マスの情報を獲得する



- 0: なにもない
- 1: 対戦相手
- 2: ブロック
- 3: アイテム

2	3	0
0	0	1
0	0	2



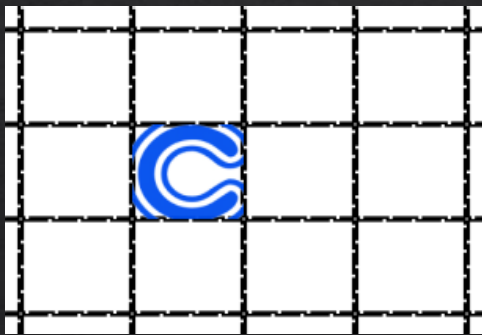
{2, 3, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 2}

実行できる行動

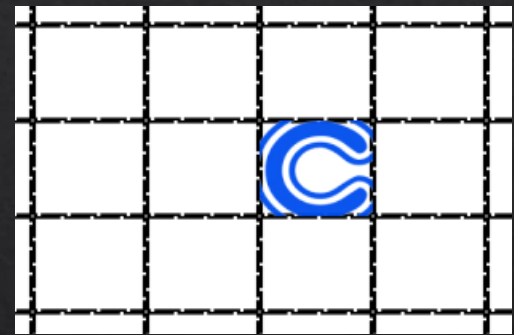
- ◇ Walk(歩く)
 - ◇ Put(置く)
 - ◇ Look(見る)
 - ◇ Search(調べる)
-
- ◇ すべての行動は4方向(Up, Right, Down, Left)に実行できる

WalkとPut

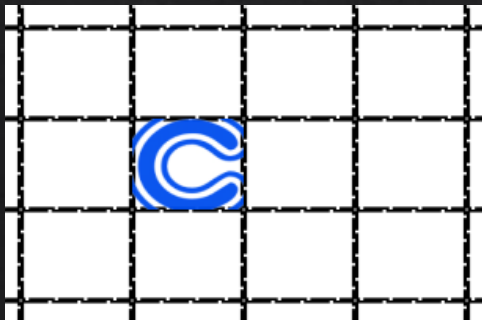
◇ WalkRight



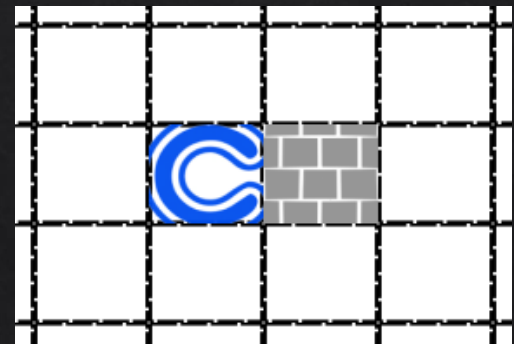
1マス移動



◇ PutRight

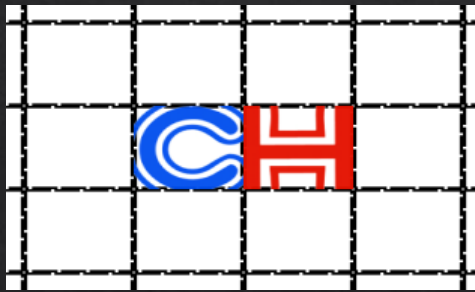


ブロックを置く

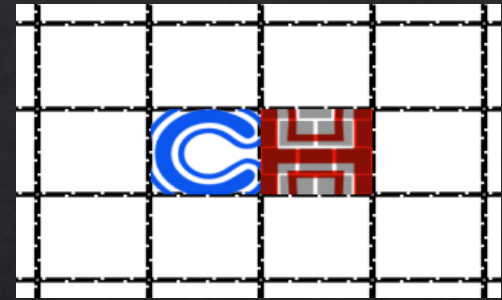


Put勝ち

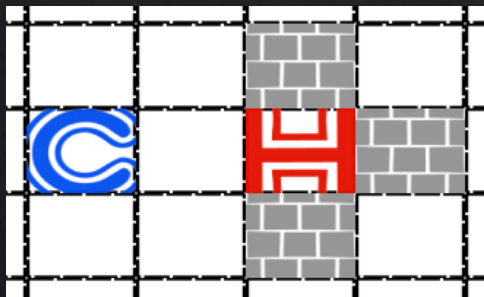
◇ 対戦相手にブロックを乗せる



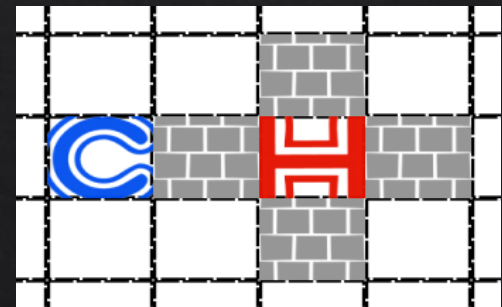
PutRight



◇ 対戦相手の四方をブロックで囲む



PutRight



Put勝ち(相手の自滅)

- ◇ 対戦相手がブロックのマスに移動する



- ◇ 対戦相手が通信エラーなどで試合を中断させる

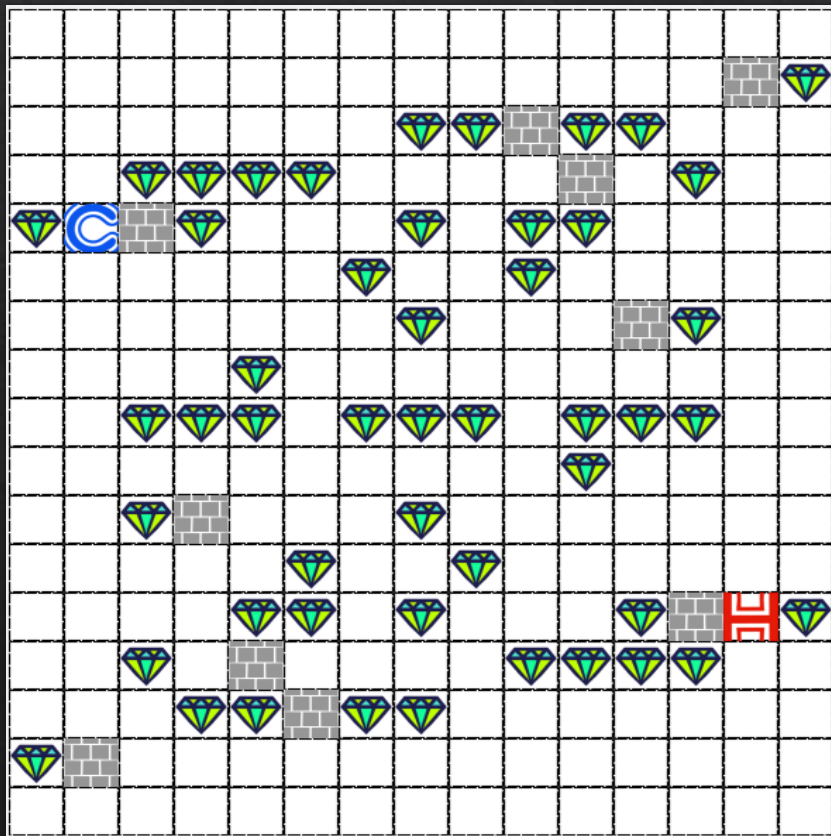
COOL WIN!
[HOT 切断により]

2つが同時に発生したとき

◇ Putで相手をつぶしたほうが勝ち



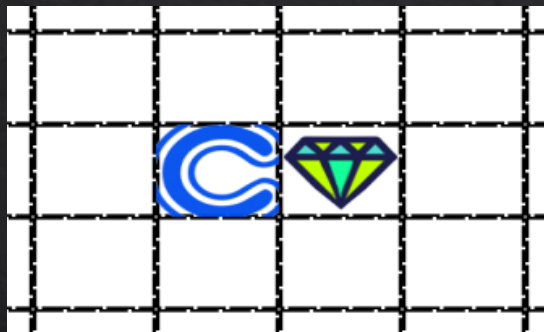
マップ



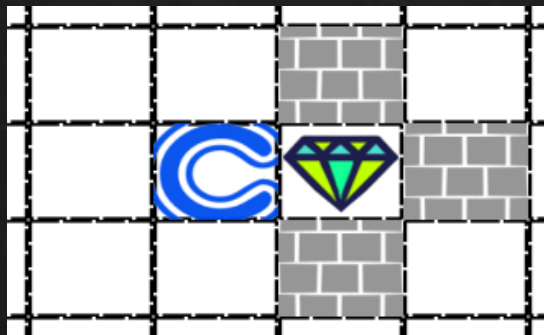
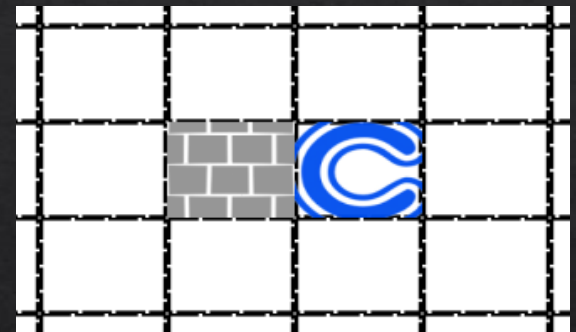
- ◇ 横15マス、縦17マス
- ◇ 点対称になっている
- ◇ 中央にはアイテムが置かれる

アイテム獲得時のルール

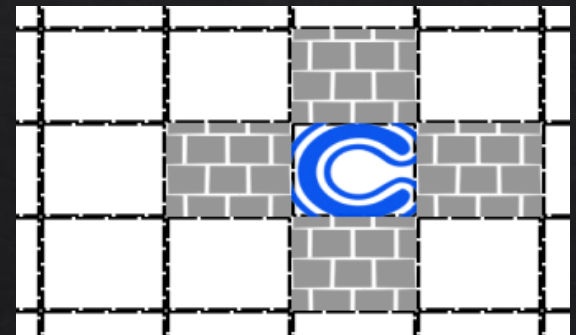
- ◆ アイテムを獲得すると、それまでキャラがいた場所にブロックが出現する



WalkRight



WalkRight



大会の流れ

- ◇ 旭川地区予選

 - ◇ 実行委員会製作のBot(ボット)と対戦

- ◇ 北海道大会

 - ◇ 旭川地区上位12名、札幌・釧路・函館の各地区予選上位4名の合計24名によるトーナメント戦

- ◇ 閉会式

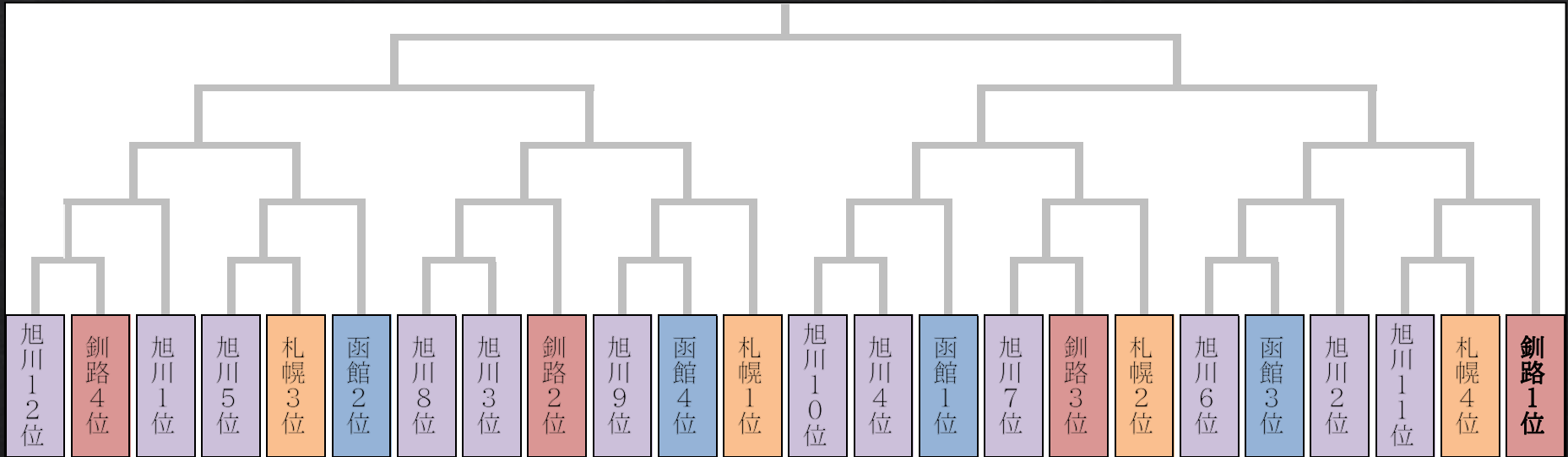
旭川地区予選

- ◇ 選手はCool(先攻)、BotはHot(後攻)で一発勝負
- ◇ Bot対戦の結果で得点を計算し順位を決める
 - ◇ Put勝ちの場合
得点 = 獲得アイテム数 × 3 + 残りターン数
 - ◇ Put負けの場合
得点 = 獲得アイテム数 × 3 - 残りターン数
 - ◇ 時間切れの場合
得点 = 獲得アイテム数 × 3

予選順位

- ◆ 得点によって1位～12位までを決める
- ◆ 上位12名が決勝トーナメントへ進出
- ◆ 同点処理
 - ◆ 12位決定戦はマップを変更してもう1度Bot対戦を行う
 - ◆ 1位～11位はじゃんけんで順位を決定する

決勝トーナメント表



決勝トーナメント

- ◇ 先攻後攻を入れ替え同じマップで2試合行う
 - ◇ 2試合終了後勝ち数の多いほうが勝利
 - ◇ 勝ち数が同じ場合、2試合の獲得アイテムの合計が多いほうが勝利
 - ◇ ただし、Put負けした試合は獲得したアイテムは0個とする
 - ◇ 自滅負けした場合、残りターン数と同数減点する
 - ◇ 合計アイテム数も同じ場合、マップを変更して2試合行う
- ◇ 3位決定戦を行い、1位～4位まで決定する