

U16 旭川プログラミングコンテストルールブック

U16 旭川プログラミングコンテスト実行委員会

競技部門ルール細則 バージョン1

1, 一試合における対戦数について。

原則先攻後攻入れ替え、同じマップで2回対戦し2回勝った方の勝利とする。2回で決着がつかない場合は同じマップで3回戦目をおこなう。そこで決着がつかない場合はPut 勝ち数が多い方、それでも決着がつかない場合はアイテム取得数合計の多い方、それでも決着がつかない場合はマップを変更し再試合とする。また対戦に使用するプログラムの変更は自由である。

なお、大会運営上必要な場合は一回勝負とする場合もある。

※ヒント マップタイプ (後述) に応じたプログラムがあると強いかも。

2, 勝敗について

勝利条件：敵の上にブロックを置く、規定のターン数を終了した時点でのアイテム数が多い

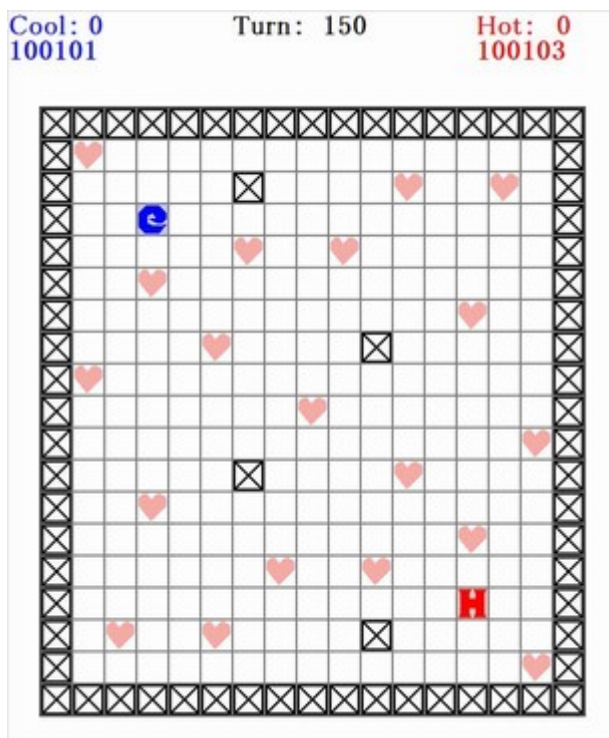
敵がブロックの上に重なる、敵の上下左右4方向をブロックで囲う、敵が通信エラー等競技中断の原因を作る。

3, 大会に使用するマップサイズについて

縦 17、横 15 サイズのマップを使用する。

4, マップタイプについて

マップタイプはその形状から3パターンを用意する。(図は昨年までのものです)



A 基本タイプ

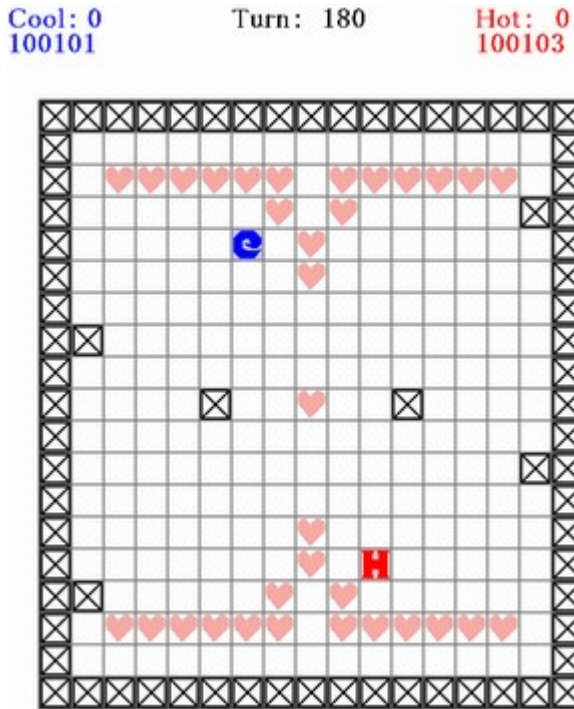
・マップ上にアイテムとブロックが散りばめられている。

・キャラクターの初期位置の周囲8マスにアイテムは存在しない。

※ヒント

マップが広いので素早い移動と取りこぼしのないアイテム回収力が要求されます。

B レールタイプ

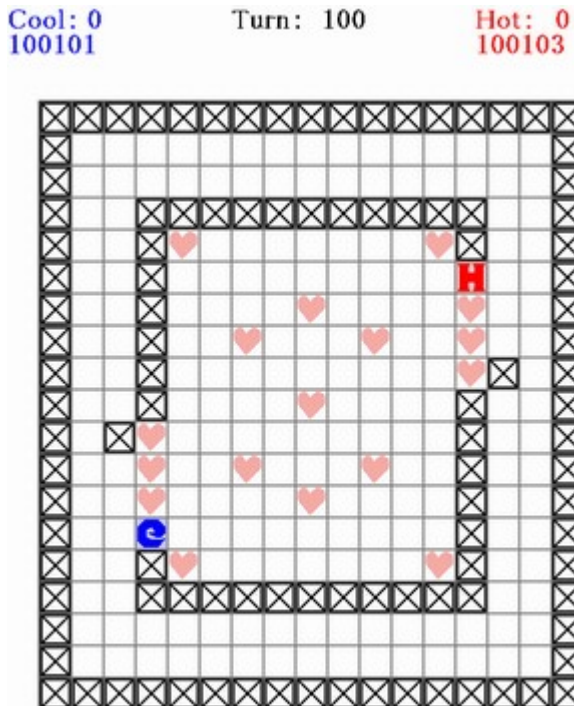


- ・アイテムが連続して存在している
- ・キャラクターの初期位置周囲8マスはどこかに必ずアイテムが見え、ブロックは見えない。

※ヒント

スタートダッシュでアイテムを回収しよう。アイテムばかりに気をとられると敵に遭遇しプット負けするかも、用心も怠らないように。

C 牢獄タイプ



- ・スタート後アイテムを取っていくと狭い部屋に閉じ込められる。
- ・キャラクターの初期位置上下には必ずブロックとアイテム、もしくはアイテムとブロックが存在する。

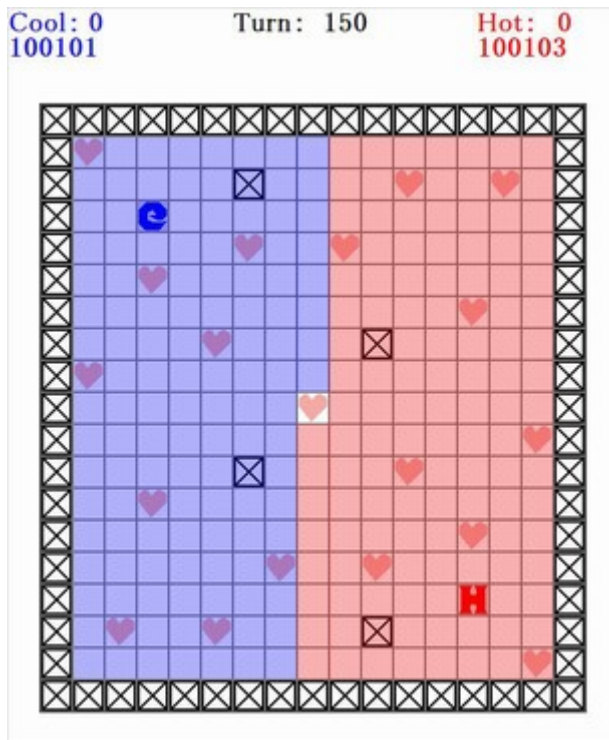
※ヒント

狭いスペースに閉じ込められるので敵と遭遇する可能性は高いかも、堅実な移動とアイテム回収を心がけよう。

5, アイテムの配置と数について

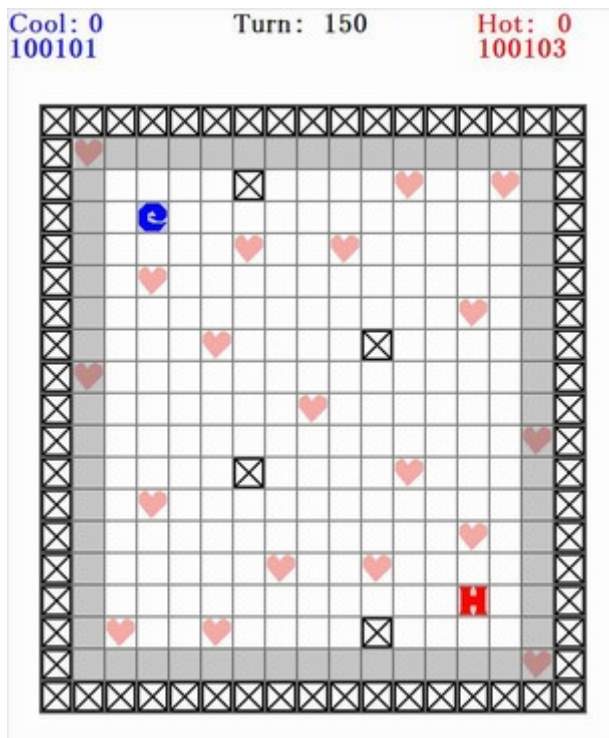
座標の中心にはアイテムを配置、点対称配置としアイテム数は奇数となる。またアイテム数は不定とする。

6, キャラクター初期位置について



クール、ホット各キャラクターの初期位置は左図のように左側がクール、右側がホットとして出現する。また出現位置は点対称とする。

7, ブロックの初期配置について



左図グレーになっている部分にはブロックを置かない。また、基本タイプ、レールタイプについては初期位置でサーチをした場合 Y 軸（縦軸）の先端がブロックになるような位置にブロックを置かない。

ブロックの位置も点対称とする。

8, ターン数について

100 ターン以上 240 ターン以下の偶数とする。

9, 対戦が途中で中断した場合の扱い

中断の原因を作った側の負けとする。その場合は Put 負けと同等と扱う。なお、おおむね15秒程度サーバに命令が来ない場合についても中断とみなす。

10, コンピュータ持込について

対戦に使用するコンピュータは持ち込んでも良い、その場合は指定の IP アドレス、ネットマスクを各自で設定すること。なお対戦中に持込コンピュータに手を触れる、遠隔で操作する等の不正行為は失格とする。

11, その他

不測の事態による競技の取り扱いについては審判長および実行委員にて判断する。

変更履歴

2015.9.11 バージョン1 制作