

情報学群実験第 1 最終レポート

1250373 溝口洸熙

2022 年 7 月 27 日

概要

目次

はじめに	2
仕様 1	3

はじめに

レポートについて

このレポートは， $\text{\LaTeX 2}_{\epsilon}$ を用いて作成している．また，図やグラフは $\text{\textit{Tikz}}$ を用いて描画しており，ソースコードは $\text{\textit{listing}}$ を用いている．

符号化と変数

行列のステータスの符号と，新たに追加した変数を，Tbl 0.1 に示す．

Tbl 0.1

(a) 符号とステータス		(b) 新たに追加した変数	
符号	ステータス	変数名	役割
0	爆弾以外	<code>int originalTable</code>	生成した盤面の初期状態を記憶する．
1	開かれたマス		
-1	爆弾		生成した盤面の初期状態を記憶する．
-2	フラグが立っている	<code>int tr</code>	1 手目で爆弾に当たることを回避するため．

仕様 1

仕様 1.

ゲーム開始時に、盤面にランダムに地雷を設置する.

処理概要

Fig 1.1: 仕様 1 の処理概要

