

@

「ALGORI 大会 一模擬戦 PF一」運用手順

第 1.0 版

变更履歴

[illegible]

目次

表紙

変更履歴

目次

1. 模擬戦PFとは

- (1) はじめに
- (2) メリット/デメリット

2. 模擬戦

- (1) 模擬戦の準備
- (2) 模擬戦PF画面について
- (3) 模擬戦の実行
- (4) ログの回収

3. 障害時の対応について

- (1) 模擬戦中の障害
- (2) 模擬戦以外の障害

4. 終わりに

1. 模擬戦 PF とは

(1) はじめに

『ALGORI -UNO プログラミングコンテスト- 』大会（以下、ALGORI大会）において
予めから要望があった「他の大会参加者と気軽に試合をしたい」というご要望に応えるため
新たに『模擬戦プラットフォーム』画面（以下、模擬戦PF画面）をリリースしました。
当資料は模擬戦を行うあたり、準備から実行までをサポートする運用手順書となります。

(2) メリット/デメリット

① メリット

- ・他の大会参加者と自分の強さを比較することができる
- ・対戦ログによる模擬戦結果の確認により、自身のアルゴリズムの再構築が可能

② デメリット

- ・他の大会参加者と自分の強さを比較されてしまう

2. 模擬戦

(1) 模擬戦の準備

① 模擬戦参加表明

「参加者マイページ画面」で以下の手順で模擬戦へ参加することが可能となります。

- ・手順 1 : 模擬戦プラットフォームへの参加表明
- ・手順 2 : プレイヤープログラムの提出（アップロード）

この二つの手順を行うことにより「模擬戦プラットフォーム」ボタンが活性化されます。

活性化された「模擬戦プラットフォーム」ボタン押下することで「模擬戦 PF 画面」へ遷移します。

The screenshot shows the 'MY PAGE' interface with a dark blue header. Below the header, the 'MY PAGE' title is centered. A red box highlights the '模擬戦プラットフォーム参加' (Join Simulation Platform) section, which includes a '参加' (Join) button and a '模擬戦プラットフォーム' (Simulation Platform) button. A blue callout bubble points to the '参加' button, stating '手順 1 : 模擬戦プラットフォーム参加にチェック' (Step 1: Check for simulation platform participation). Another blue callout bubble points to the '模擬戦プラットフォーム' button, stating '手順 1 と 2 により「模擬戦プラットフォーム」ボタンが活性化' (Steps 1 and 2 activate the 'Simulation Platform' button). Below this, the 'PARTICIPANT SUBMISSION STATUS' table is shown. A red box highlights the first row of the table, which contains the submission status for the 'プログラム' (Program). A blue callout bubble points to the 'アップロード' (Upload) button in the first row, stating '手順 2 : プレイヤープログラムの提出' (Step 2: Submission of player program).

手順 1 :
模擬戦プラットフォーム参加にチェック

手順 1 と 2 により「模擬戦プラットフォーム」
ボタンが活性化

模擬戦プラットフォーム参加

模擬戦プラットフォーム

※当項目を「参加」とすることにより、遷移先の「模擬戦プラットフォーム」画面において、この大会参加者と対戦が可能となります。
また模擬戦参加にあたっては、ご自身のプログラムの提出が前提条件となります。

PARTICIPANT SUBMISSION STATUS

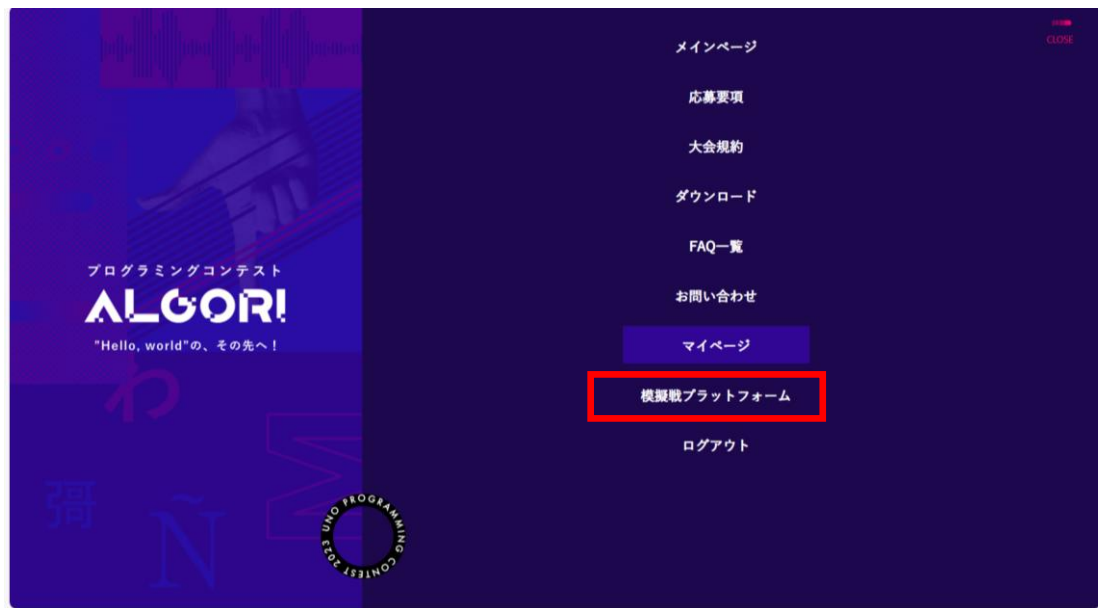
提出物	提出物	提出物	最終更新日	状況	
プログラムの提出	javatest002.2.zip	参加	アップロード	2023/11/09 17:55	提出済
チームメンバー一覧	Excel形式のみ	参加	アップロード		
学生情報	Excel形式のみ	参加	アップロード		
スペシャルロジック説明	Excel形式のみ	参加	アップロード		
保護者同意書	ZIP/PDF/PNG/JPG形式のみ	参加	アップロード		

手順 2 :
プレイヤープログラムの提出

② メニュー画面からの移動

上記①の手順で模擬戦プラットフォーム参加表明を行っていただ
ログインしている状態のメニュー画面の一覧に「模擬戦プラットフォーム」ボタンが表示されます。
このとき「模擬戦プラットフォーム」ボタン押下すれば、「参加者マイページ画面」を経由せずに
直接、「模擬戦 PF 画面」へ移動することが出来ます。

※前頁①の手順で、模擬戦参加表明の手続きを行っていない「模擬戦プラットフォーム」ボタンは
表示されません。



(2) 模擬戦 PF 画面について

模擬 PF 画面は 3 つのエリアに分かれています。

ALGOR!

©2023 NIPPON TELEGRAPH AND TELEPHONE EAST CORPORATION

MOCK BATTLE PLATFORM

模擬戦プラットフォーム

模擬戦参加中チーム

1

チーム名	最終更新日
yang	2023/11/13 15:16:27
test	2023/11/13 14:31:17
デモプレイヤー 0 0 4	2023/11/09 19:06:22
sakura	2023/11/09 18:47:24
テスト	2023/11/09 17:55:58
test3	2023/11/09 17:55:17
テストチーム名 0 5 1 0	2023/11/09 17:55:15
test2	2023/11/09 17:54:52

2

模擬戦の実行

模擬戦の実行にあたり、以下①～②の準備完了、「実行」ボタンを押下することにより模擬戦が開始されます。
①「対戦数」の設定 = 最大1000対戦まで設定が可能です。
②「対戦チーム」の選択 = 「模擬戦参加中チーム」欄に表示されているチームが模擬戦可能なチームとなります。
「対戦チーム 1～3」それぞれに模擬戦を行うチームを選択してください。

実行プログラム	javatest002_2.zip
対戦数	1
対戦チーム 1	選択してください
対戦チーム 2	選択してください
対戦チーム 3	選択してください

実行

3

模擬戦実行履歴

「実行」ボタンを押下後、「模擬戦実行履歴」欄の「ステータス」欄より模擬戦の状況が表示されます。
最新の状況を確認するには、「更新」ボタンの押下をお願いします。
「ダウンロード」ボタン押下により対戦結果ログが出力されますので、対戦経過の確認が行えます。
※模擬戦が終了するまで「ダウンロード」ボタンは押下できませんのでご注意ください。

試合番号	ステータス	模擬戦対戦チーム	対戦数	模擬戦実行日	模擬戦ログ
データなし					

① 「模擬戦参加中チーム」欄

模擬戦参加中チーム

< 1 2 > 参加チーム数 19 チーム

チーム名	最終更新日
abe	2023/11/28 15:13:15
デモプレイヤー 008	2023/11/22 08:48:58
デモプレイヤー 007	2023/11/22 08:45:54
デモプレイヤー 006	2023/11/21 10:47:14
xxxxxxx	2023/11/21 10:46:32
デモプレイヤー 005	2023/11/21 10:42:04
テスト	2023/11/20 17:39:26
yang	2023/11/13 15:16:27

「模擬戦プラットフォーム参加表明」した大会参加者のプレイヤープログラムが表示されます。

この一覧に表示されているチームを下記「②模擬戦の実行」欄において対戦するチームとして選択可能となります。

② 「模擬戦の実行」欄

模擬戦の実行

模擬戦の実行にあたり、以下①～②の準備完了、「実行」ボタンを押下することにより模擬戦が開始されます。

- ①「対戦数」の設定 = 最大1000対戦まで設定が可能です。
- ②「対戦チーム」の選択 = 「模擬戦参加中チーム」欄に表示されているチームが模擬戦可能なチームとなります。
「対戦チーム1～3」それぞれに模擬戦を行うチームを選択してください。

実行プログラム	javatest002_2.zip
対戦数	10
対戦チーム 1	デモプレイヤー 006
対戦チーム 2	デモプレイヤー 007
対戦チーム 3	デモプレイヤー 008

実行

模擬戦の設定を行います。表示項目は以下のとおりです。

- ・実行プログラム : ご自身が提出したプレイヤープログラム
- ・対戦数 : 模擬戦を行う対戦数を設定
- ・対戦チーム 1～3 : 任意の相手を選択
- ・実行ボタン : 対戦数および対戦数チーム選択後、押下することにより模擬戦を開始

③ 「模擬戦実行履歴」欄

模擬戦実行履歴

「実行」ボタンを押下後、「模擬戦実行履歴」欄の「ステータス」欄より模擬戦の状況が表示されます。
最新の状況を確認するには、「更新」ボタンの押下を願います。
「ダウンロード」ボタン押下により対戦結果ログが出力されますので、対戦経過の確認が行えます。
※模擬戦が終了するまで「ダウンロード」ボタンは押下できませんのでご注意ください。

🔄 < 1 >

試合番号	ステータス	模擬戦対戦チーム			対戦数	模擬戦実行日	模擬戦ログ
0009	完了	デモプレイヤー-006	デモプレイヤー-007	デモプレイヤー-008	10	2023/11/28 16:25:02	ダウンロード
0008	完了	デモプレイヤー-006	デモプレイヤー-007	デモプレイヤー-008	10	2023/11/28 16:11:11	ダウンロード
0007	完了	デモプレイヤー-006	デモプレイヤー-007	デモプレイヤー-008	10	2023/11/28 15:56:51	ダウンロード
0006	完了	デモプレイヤー-006	デモプレイヤー-007	デモプレイヤー-008	10	2023/11/28 15:42:48	ダウンロード
0005	完了	デモプレイヤー-006	デモプレイヤー-007	デモプレイヤー-008	10	2023/11/28 15:25:59	ダウンロード
0004	完了	デモプレイヤー-002	デモプレイヤー-003	デモプレイヤー-005	10	2023/11/22 14:50:39	ダウンロード
0003	完了	デモプレイヤー-006	デモプレイヤー-003	デモプレイヤー-005	10	2023/11/22 14:22:45	ダウンロード
0002	完了	デモプレイヤー-002	デモプレイヤー-003	デモプレイヤー-005	10	2023/11/22 13:45:06	ダウンロード
0001	完了	デモプレイヤー-002	デモプレイヤー-003	デモプレイヤー-005	10	2023/11/22 10:34:58	ダウンロード

模擬戦を開始すると「模擬戦実行履歴」欄の一番上から追加表示されていきます。

表示項目は以下のとおりです。

- ・試合番号 : 模擬戦実行した回数（1～9999 回まで）
- ・ステータス : 表示内容は ALGORI システム内の内部処理によって以下のように変更
開始前・・・パラメータチェック中
起動中・・・ディーラープログラムとプレイヤープログラムの起動中
起動失敗・・・パラメータのエラー、
ディーラープログラムとプレイヤープログラムのビルドエラー、
またはディーラープログラムとプレイヤープログラムの起動エラー
実行中・・・模擬戦実行中
ログ出力中・・・模擬戦実行結果を出力中
エラー・・・模擬戦実行中エラー
完了・・・模擬戦実行結果ログのダウンロード可能
- ・模擬戦対戦チーム : 模擬戦を行った対戦チーム
- ・対戦数 : 模擬戦を行った対戦数
- ・模擬戦実行日 : 模擬戦実行した日付
- ・模擬戦ログ : 模擬戦試合結果ログをダウンロードするためのボタン
ステータスが完了とならない限り活性化されません。

（３） 模擬戦の実行

① 模擬戦相手の確認

模擬戦参加表明をしている大会参加者がチーム名として「模擬戦参加中チーム」欄に一覧として表示されます。

常に模擬戦参加表明を行った際、直近のプレイヤープログラムを提出した順番で表示されます。

② 模擬戦の開始

- ・対戦数 : 1～1000 の範囲で設定可能。
- ・対戦チーム 1 ～ 3 : 模擬戦の対戦相手を 3 人選択。
「対戦チーム 1 ～ 3」欄をクリックすることによってスクロールバーに「模擬戦参加中チーム」欄と同内容のチームが表示されます。
スクロールバー内に表示される任意のチームを選択可能となりますが「対戦チーム 1 ～ 3」欄において同じチームを選択することはできません。
4 人以下では模擬戦は実行できませんので必ず 3 チーム選択してください。
- ・実行 : 模擬戦対戦数と模擬戦対戦相手を設定後、
実行ボタン押下することにより模擬戦が実行されます

※注意点※

・模擬戦の開始前

実行ボタン押下後、模擬戦専用の環境構築を行います。


環境構築に要する時間は約 10 分となります。

・模擬戦の開始後

模擬戦専用の環境構築後、設定した対戦数に応じた模擬戦を開始します。

模擬戦に要する時間は大会参加者が作成したプレイヤープログラムによって変動しますのでご注意ください。

③ 模擬戦の経過確認と終了

- ・模擬戦の経過を確認したいときは「模擬戦実行履歴」欄の上にある更新ボタン「」を押下してください。

模擬戦が終了していたら、ステータスが「完了」となります。

試合番号	ステータス	模擬戦対戦チーム			対戦数	模擬戦実行日	模擬戦ログ
0083	完了	test1	test2	test3	10	2023/12/06 09:25:29	ダウンロード

(4) ログの回収

模擬戦の終了後、「模擬戦実行履歴」欄にある「ダウンロード」ボタンが活性化されるので「ダウンロード」ボタンを押下することにより、PCのダウンロードフォルダへ「模擬戦実行ログ」が格納されます。



3. 障害時の対応について

(1) 模擬戦中の障害

模擬戦の最中に「エラー」として終了した場合は、以下の内容を

公式 HP の「お問い合わせ」画面よりアルゴリ運営事務局宛に情報連携をお願いします。

- ・大会参加者 ID
- ・模擬戦対戦相手 1 ～ 3
- ・「模擬戦実行履歴」欄のステータス
- ・どのような状況であったか（模擬戦を行った時間等）

(2) 想定される障害

想定される障害は以下のとおりです。

① 模擬戦の環境構築時にエラーとなる

実行環境の高負荷時、予期せぬエラーが発生する場合がございます。

時間をあけて再度実行をお願いします。

② 提出されたプレイヤープログラムのビルドに失敗した

提出されたプレイヤープログラムの構成を確認の上、再度実行をお願いします。

対戦相手のプログラムがエラーの原因となる場合もございますので、対戦相手を変更して再度実行をお願いします。

4. 終わりに

ALGORI 大会へのお問い合わせ、または開発時におけるご不明点や質問事項がございましたら、弊社「ALGORI大会」公式 HP の「お問い合わせ」画面より、必須項目をご入力の上、ALGORI大会運営事務局へのお問い合わせをお願いします。

- お名前：エントリー時にご登録されたお名前でご入力をお願いします。
- メールアドレス：お名前と同様にエントリー時にご入力されたメールアドレスのご入力をお願いします。
- お問い合わせ内容：大会運営に関わるお問い合わせ、または開発に関わるご相談などを
- お問合せしたい内容のご入力をお願いします。

※お問い合わせ内容に対する返信につきましては、上述のメールアドレス宛への返信となりますのでご了承ください。

以上