

全国高校生プログラミングコンテスト

CHaserOnline2018

ステップアップヒント 1

① はじめに

ステップアップヒントは CHaserOnline にチャレンジする人のためにプログラムの作り方やサンプルを掲載したテキストです。ぜひ参考にしてください。

CHaserOnline のクライアントプログラムは C 言語で作られています。まずはこのファイルをダウンロードすれば簡単にプログラミングをはじめることができます。ステップアップヒントでは C 言語を使用してクライアントプログラムを作っていきます。また、サーバプログラムは Web 上で提供しますので、インターネットを閲覧可能であれば特別な準備は必要ありません。

② CHaserOnline の概要

CHaserOnline は競技サーバへ 1 つから 8 つのクライアントプログラムがそれぞれネットワークで接続し、サーバプログラムとクライアントプログラムの中で通信を行い、クライアント同士が対戦する競技です。ルームに入った順に C、H、a、s、e、r、O、n のキャラクタが割振られます。勝敗は「移動する」、「アイテム類を拾う」、「他クライアントからアイテムを奪う」などの各行動によって得られる得点で決まります。

CHaserOnline にチャレンジするにはクライアントプログラムを作る必要があります。クライアントプログラムはいくつかの関数と、C 言語の制御文である if 文や while 文を組み合わせて自律的に制御していくものです。関数はサンプルプログラムとして提供されていますので、開発する必要はありません。

また、クライアントプログラムはサーバプログラムと通信することにより、サーバから周囲情報を受信したりコマンドをサーバへ送ったりといった役割もあります。

大会ではそれぞれのクライアントプログラムを別々のコンピュータで動作させるため、図 1 のようにクライアント数分のコンピュータが必要になります。しかし、開発段階では複数のクライアントプログラムを 1 台のコンピュータで実行しても対戦を行うことは可能です。

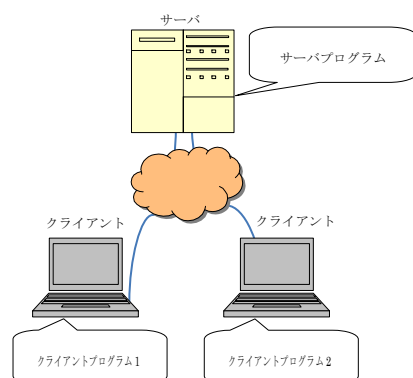


図 1 2 台のコンピュータで実行する場合

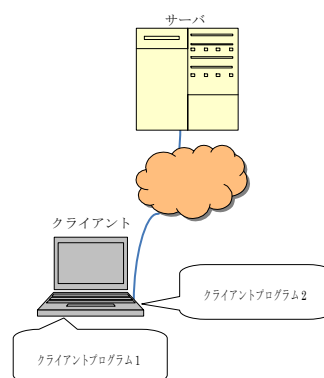


図 2 1 台のコンピュータで実行する場合

③ C 言語開発環境の準備(既にある場合には省略可です)

C 言語でプログラミングを行うには LiveCD Linux を使うのが簡単です。以下の手順で準備をします。

① iso イメージのダウンロード先

全情研ホームページの下記 URL に掲載します。

http://www.zenjouken.com/?page_id=573#_1048

※CHaserOnline2017 のページになります。

② iso イメージのダウンロード

キャビネットの CHaserOnline/イメージファイル内の

db_CHaserOnlineClientSystemDiskWithoutSource20170829-2_000.zip～

db_CHaserOnlineClientSystemDisk WithoutSource20170829-2_004.zip 及び

CHaserOnlineClientSystemDisk WithoutSource20170829-2.zip

と書いてあるリンクをクリックするとファイルのダウンロードダイアログボックスが開きます。

「保存」をクリックしファイルを保存してください。

ダウンロードしたファイルをすべて解凍し一箇所にまとめ、

CHaserOnlineClientSystemDiskWithoutSource20170829-2.bat をダブルクリックするとイメージファイルが作成されます。

③ ファイルの保存

場所は特に限定されませんが容量は 450MB 程度ありますので十分な空き容量がある場所に保存してください。

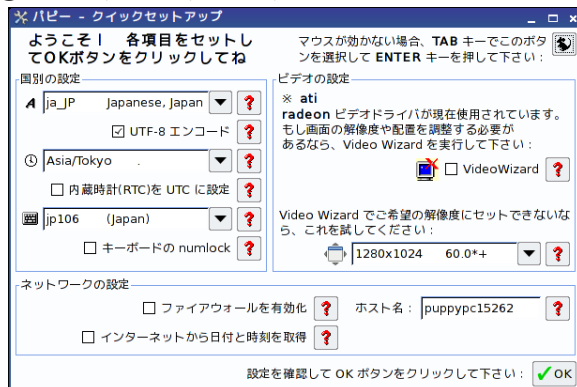
④ イメージファイルの書き込み

ライティングソフトやOSでDVD-Rに書き込みをしてください。その際にはイメージファイルの書き込みを行うように設定してください。普通のファイルとして書き込んでしまうと起動することができませんのでご注意ください。

⑤ 出来上がった CD から起動させます。

BIOS の設定で CD からブートできるようにしてください。PC によっては起動時に「F12」等を押してブートメディアを選ぶ必要があります。

⑥ クイックセットアップ



※Puppy ではワンクリックでフォルダを開いたり、ソフトを起動させることが出来ます。

国別設定やビデオ設定等のセットアップが表示されますが、特に変更する必要はありません。

「OK」をクリックします。

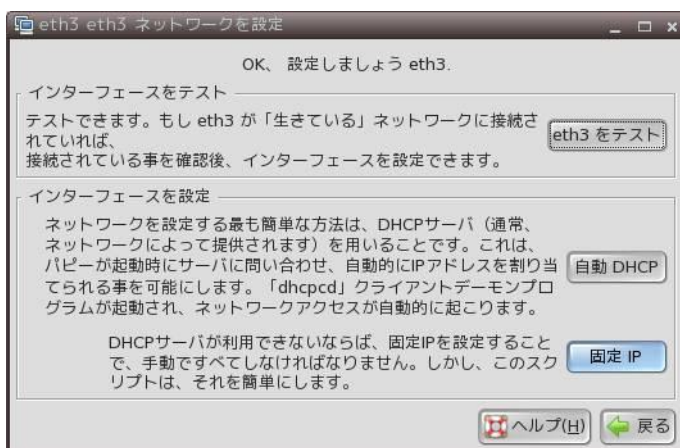
⑦ ネットワークの設定



右クリックしネットワークのセットアップを選びます

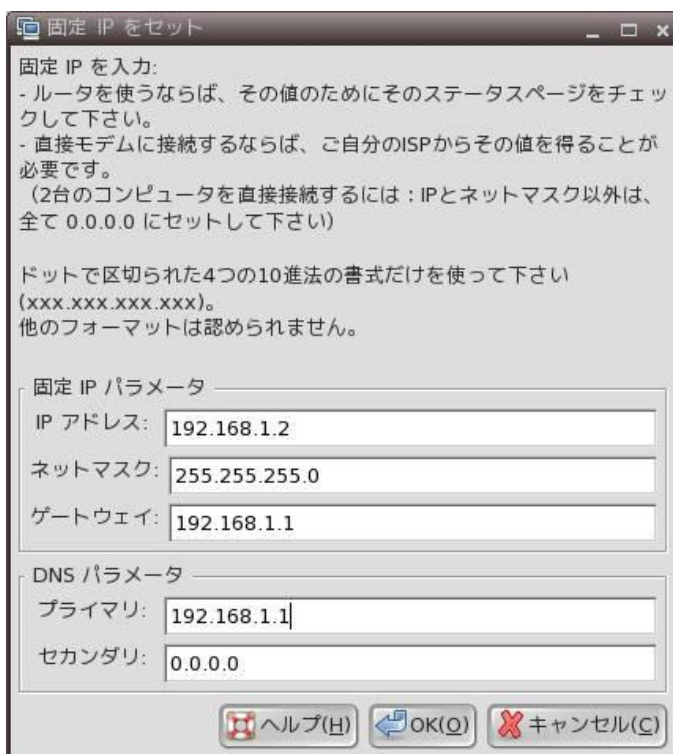
「Puppy Network Wizard」が起動します。

「eth」から始まるのが有線LANの設定ですので、「eth」から始まるボタンをクリックします。



「ネットワークを設定」が開きます。ネットワーク内に DHCP サーバが稼働している場合は「自動 DHCP」をクリックします。今回は DHCP サーバが起動していないものとして説明をします。

「固定 IP」をクリックします。



「IP アドレス」「ネットマスク」「ゲートウェイ」「DNS パラメータ(プライマリ)」「DNS パラメータ(セカンダリ)」を設定してください。ネットワークの設定についてはネットワーク管理者に確認をしてください。

必要事項を記入したら「OK」をクリックします。

IP等は元々のOSの設定を参考にしてください。

また、WindowsでIEを利用している場合は

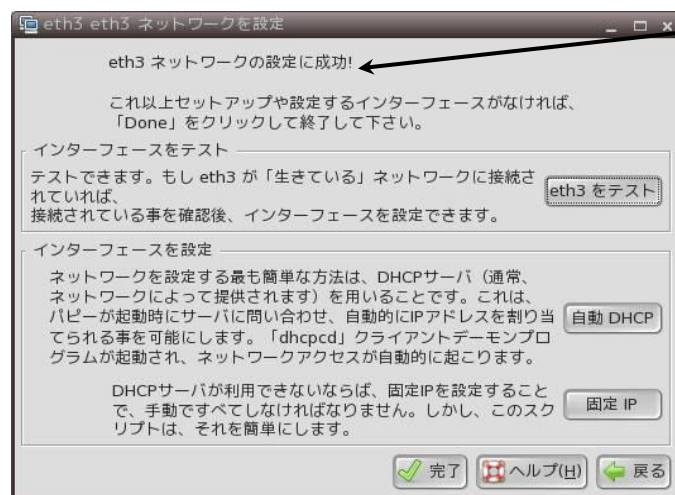
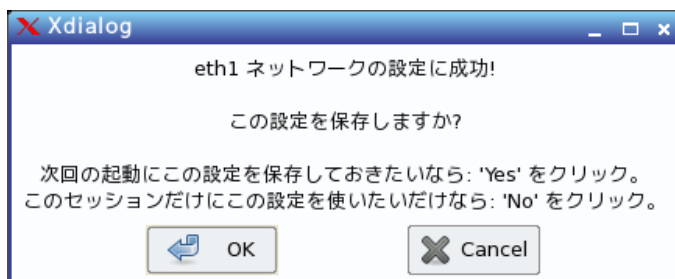
「ツール→インターネットオプション→接続→LANの設定→プロキシサーバー」のアドレスとポート番号も参考にしてください。



設定が正しければ「～を通してセットしました。」とメッセージが表示されます。

このメッセージが表示されない場合は、再度入力事項を確認してください。それでも解決しない場合はネットワーク管理者に相談してください。

個人ファイルを保存する設定にしている場合は「OK」をクリックします。



「eth○ネットワークの設定に成功!」と出ればネットワークの設定は成功です。「完了」



ネットワークが有効になったことを示します

⑧ ブラウザを起動します。

⑨ プロキシの設定。

ブラウザの設定→詳細→プロキシ→手動でプロキシを設定する、と進みIEで確認したプロキシのアドレスとポートを設定します。

⑩ ブラウザでWEBページを表示できることを確認します。

④ サンプルプログラムのダウンロード



①全情研のページを開きます。

<http://www.zenjouken.com/>

② プログラミングコンテスト→CHaserOnline2018 とたどります。

③ページ下方にある「キャビネット」からサンプルプログラム→sample01.zip をクリックします。

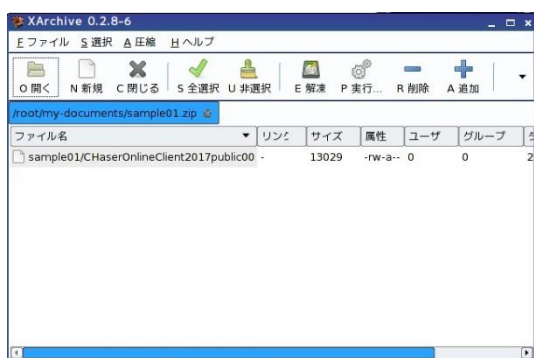


④「sample01.zip を開く」ダイアログが開くので「ファイルを保存」を選び OK をクリックします。

「保存ファイル名を入力してください」と表示されたら、そのまま保存をクリックします。

⑤画面左上の「ファイル」から my-documents とたどります。

⑥圧縮ファイルの解凍



「sample01.zip」をクリックすると解凍ソフトが起動します。

解凍したいファイルをクリックしておき、「解凍 E」をクリックします。

「展開先ディレクトリ名」が開きます。ディレクトリはそのままが良いので「OK(O)」をクリックします。



「my-documents」ディレクトリにソースファイルが解凍されます。

⑤ サンプルプログラム1の作成

① サンプルプログラムの保存先

「pwd」コマンドで保存先を確認します。ここでは/root となっていることを確認します。

「cd my-documents」でディレクトリを変更します。

② ファイルの確認

「ls *.c」とすることでソースファイルを確認します。

③ プログラムのコンパイル

「cc」コマンドでコンパイルを行います。「-o」オプションを指定することで実行ファイルの名前を指定します。

「cc CHaserOnlineClient2018public001.c -o CHaserOnlineClient2018public001.o」
とします。

↑

o になっていることに注意



④ ソースファイルの編集

ソースファイルを右クリックし、

「テキストの編集」を選びます。

「Action を発行する」部分以外は特に編集する必要はありませんので、ステップアップでは

「Action を発行する」部分のみについて説明します。

⑤ 「Action を発行する」部分のソースファイル説明（194 行目～）

```
do{ ~ }while(○○○!=0);
```

入力されたコマンドが正常に実行されるまで繰り返すことになります。

```
strcpy(param, "command2=");
```

CHaserOnline サーバに送るパラメータを作成しています。

```
if(returnNumber[5]==2){ mode = 5; }  
else{ mode = 7; }
```

0	1	2
3	4	5
6	7	8

サーバからの戻り値の6番目(returnNumber[5])が2(土) だったら右 (mode = 5) に進むようにし、そうでなければ下 (mode = 7) へ進むように命令をセットします。その際、下の状況を判断することなく動いてしまうので工夫が必要になります。

また、mode 番号は自分の位置を中心に左上からマップを順に数えたものになっています。

```
switch(mode){ case 1:   strcat(param, "du");   break;
               case 3:   strcat(param, "dl");   break;
               case 5:   strcat(param, "dr");   break;
               case 7:   strcat(param, "dd");   break;
               default:  strcat(param, "wr"); }
```

設定されている mode を実際に発行されるコマンドに変換します。ここでは d 系のコマンドだけが指定されています。他のコマンドも登録したい場合はここに追加しファイルを保存してください。

```
send_cmd("CommandCheck", param, ReturnCode);
```

コマンドを CHaserOnline サーバへ送信しています。

```
/*-----
Action を発行する
-----*/
do{
    strcpy(param, "command2=");
    if(returnNumber[5]==2){                //もしも右がブロックだったら
        mode = 5;                          //右へ
    }
    else{
        mode = 7;                          //下へ
    }
    switch(mode){
        case 1:
            strcat(param, "du");
            break;

        case 3:
            strcat(param, "dl");
            break;

        case 5:
            strcat(param, "dr");
            break;

        case 7:
            strcat(param, "dd");
            break;

        default:
            strcat(param, "wr");
    }
    send_cmd("CommandCheck", param, ReturnCode);
    count = returnCode2int(ReturnCode, returnNumber);
}while((count < 0)&&(strchr(ReturnCode, ',')==NULL)&&(strcmp(ReturnCode, "user=")!=0));
//Action が受け付けられるまでループ
```


⑥ キャラクタについて

番号	キャラクタ名	アイコン	得点	備考
	場外		- 3 0 0	場外にいる間は減点となります
0	穴		- 9	
1	ターゲット		5 0	
2	土		- 2 0	
3	アイテム		1 0	
5	化石 1		1 5 0	
6	化石 2		1 5 0	
7	化石 3		1 5 0	
8	化石 4		1 5 0	
2 0 ~ 2 3	ワープ		0	右・左・上・下へ 1 0 マスワープ します
9	三葉虫		1 0 0	
6 マス 4 0 ~ 4 3 15 マス 5 0 ~ 5 3	岩盤		0	初心者用マス目です。
1 2	ホワイト		- 3 0 0	
6 0 ~ 6 3	ブラックスター		0	それぞれのブラックスター間で 移動できます。
1 0 0 0 ~ 8 0 0 0	クライアント		0	ルームへの接続順に 1 0 0 0、 2 0 0 0 と順番になっています

※5 マスのワープ（3 0 ~ 3 3）については 1 0 マスワープと同様になります。

⑥プログラムの実行

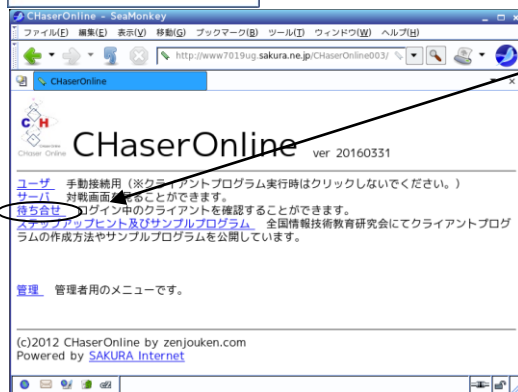
①公開ルームを調べる

CHaserOnline のトップページから待ち合わせページに入ると、ルーム番号・接続可能ユーザ数、マップ表示の可否を確認することができます。接続ユーザ数に書いてある数字は、そのルームで対戦できるユーザの人数を表します。8と書いてあるのは8人用ルームです。プログラミングに慣れてきたら是非取り組んでみましょう。プログラミングを始めたばかりのときは、一覧の最初のほうのガード用岩盤がついているルームを選ぶと良いでしょう。



②利用可能ルームを調べる

CHaserOnline ページ(<http://www7019ug.sakura.ne.jp>)にアクセスし画面をクリックします。



③CHaserOnline メインメニューから「待ち合わせ」を選びます。

ユーザ認証画面が出ますのでユーザ名、パスワードを入力してください。

認証が成功すると、現在 CHaserOnline に接続中のユーザ名と利用ルーム番号が分かります。

自分に取り組もうとしているルーム番号が既に満員でないかどうかを確認してください。

ここで、まだクライアントプログラムを動作させていないのに、自分のユーザ名が表示された

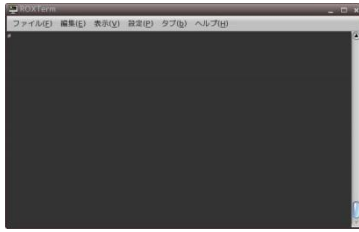
場合はユーザが正しく通信できない「ゾンビ状態」になっていることを示します。クライアント処理が何かしらの失敗をしてしまい、対戦処理が完了しないとゾンビ状態になります。3分程度たつて「ゾンビ状態」が解消してから「④クライアントプログラムを実行」へ進んでください。

サーバ側での「ゾンビ状態」の解除作業はクライアントのユーザ認証処理をきっかけに動作します。3分以上たつても「ゾンビ状態」が続いている場合は「④クライアントプログラムを実行」へ進んでみてください。

※ここでユーザ名、パスワードを認証することでスペルの確認にもなります。

※ブラウザがユーザ認証を奪ってしまうことがあります。どうしてもだめな場合は一度ブラウザを閉じてから④へ進んでください。

※サーバへ同時接続できる人数に制限をもうけています。サーバの負荷により人数制限をしますので、接続できなかった場合はしばらく待ってから試してみてください。



④クライアントプログラムを実行

端末を起動しクライアントコマンドを下枠のように打ち込みます。

-u はユーザ名の指定、-p はパスワードの指定、-r はルーム番号の指定をしています。シェルスクリプトに記入しておけば自動実行することができます。

ユーザ「cool」でルーム30に接続する場合のコマンド記入例(ルーム番号は適宜変更)

```
./CHaserOnlineClient2018public001.o http://www7019ug.sakura.ne.jp:80/  
CHaserOnline003/user/_u_u_cool_p_cool_r_30
```

※上記は改行せずに一行で記入してください。

※「_」は空白（スペース）を表します。

ユーザ「hot」でルーム30にプロキシサーバ経由で接続する場合のコマンド記入例

```
./CHaserOnlineClient2018public001.o http://www7019ug.sakura.ne.jp:80/  
CHaserOnline003/user/_u_u_hot_p_hot_r_30_x_192.168.30.251:8080
```

※プロキシ指定は-x オプションを使います。アドレスとポートは「:」でつないで記入します。

※プロキシサーバのアドレスとポート番号は利用環境によって異なりますので、PC のブラウザ設定を参考にすると良いでしょう。

※クライアントプログラムが正常動作すると「端末」内に「ReturnCode=~」というメッセージが現れます。

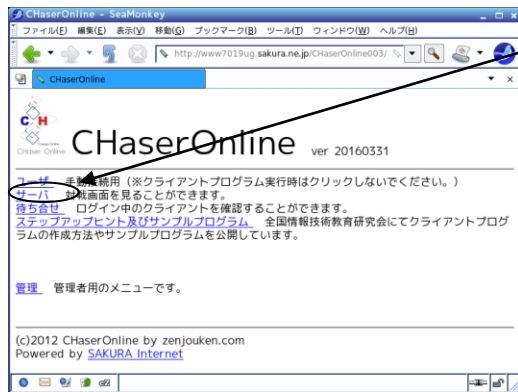
※ひとつのユーザ ID で複数のルームに同時にログインすることはできません。

また、ひとつのユーザ ID 同士で対戦させることはできません。

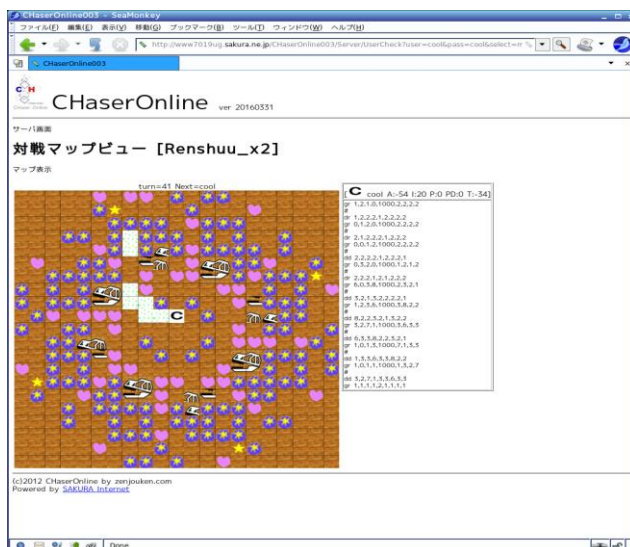
※対戦ルームを利用して動作確認をしたい場合は手動クライアントと対戦しても良いでしょう。その場合は cool や hot を利用してください。

⑤巡回ユーザとの対戦

巡回ユーザは常にどこかのルームにて対戦相手を待ち伏せしています。ユーザの接続を確認すると後攻で接続するようになっています。予戦用ルームでは常に待ち伏せしていますが、練習用ルームで気まぐれに待ち伏せをしていますので色々なルームにチャレンジしてみましょう。



⑥サーバ画面を準備します。
マップ表示（場合によっては何回かクリックしてください）→ユーザ認証と進みます。
クライアントプログラム動作中だけ、サーバ画面を見ることが出来ます。クライアントプログラムが動作していない場合はエラー表示になってしまいますが、かまわずクライアントプログラムを実行させてください。何度かリロードすることによって画面が表示されます。対戦画面は自動的に更新されます。



※自分が対戦中の画面のみ表示可能です。

※対戦中の動作ログ表示は自分のログだけが表示されます。対戦相手のログは表示されません。

※ルーム毎にサーバ画面表示の可否に違いがあります。表示されないルームは予戦の練習に利用してください。

※予戦や本戦になるとサーバ画面は表示されなくなります。

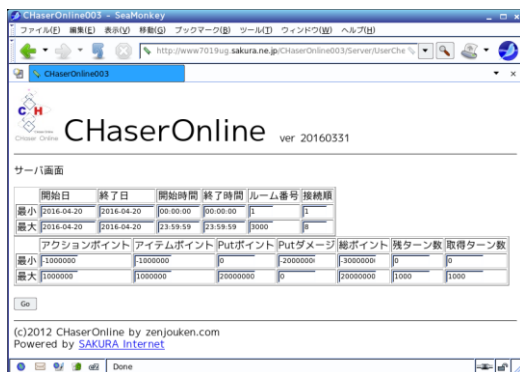
⑦競技が終了すると「GameSet」と表示されます。

クライアントプログラムの誤動作によっても「GameSet」と表示されることがありますので、⑨の対戦結果表示で確認をしてください。

⑧再度、競技を始めるには②から⑥の操作を繰り返します。

⑨対戦結果表示

CHaserOnline メインメニューから「サーバ」→「結果表示」とたどります。



ユーザ認証画面がでますので、ユーザ名、パスワードを入力してください。

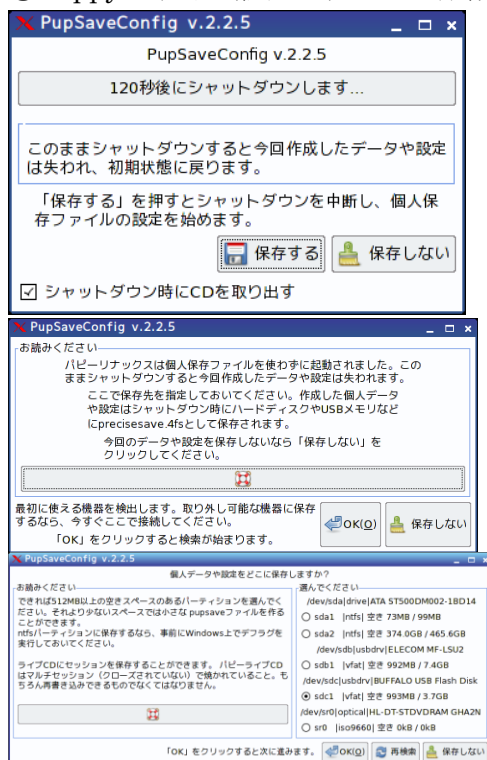
標準ではその日の対戦結果が表示されるようになっていますが、日付やルーム番号などを設定し、希望する範囲の対戦結果を表示させることができます。

練習のはじめの頃は得点のマイナスが多く、結果が表示されないことがあります。得点の最小値をさらに小さくすることで表示できます。

⑩合計得点ランキング

CHaserOnline メインメニューから「サーバ」→「合計得点ランキング」とたどります。最近の結果の中からルームに関係なく合計点でのランキングが表示されます。クライアント作成の目標にすると良いでしょう。

⑪Puppy の終了（個人ファイルの保存）方法(保存用の USB メモリを準備してください)



・終了を選ぶと初回だけ「PupSaveConfig」が表示されます。一度設定すれば次回からは表示されなくなります。

ここでは「保存する」を選びます。

・左図の画面が表示されたら、個人ファイルを保存する USB メモリを接続します。

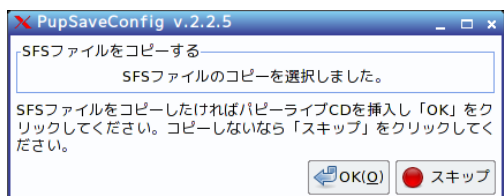
「sd○○」のような USB メモリアイコンが画面左下に表示されます。この「sd○○」が USB メモリの名前になります。

「OK」を押します。

・先ほどの USB メモリの名前を選び「OK」を押します。



・「SFS ファイルをコピーする」にチェックが入っていることを確認して「OK」を選びます。



「OK」を押します。



設定を確認し「電源を切る」を選びます。

・コンピュータがシャットダウンします。

これ以降、起動する場合は USB メモリをさしたまま CD から起動してください。

⑦ 対戦ボーナスについて

練習用ルームの結果によって以下のボーナス点を第一次予戦得点に加算します。

※全国プロコンの I D 毎に集計します。(該当年度の zenpro で始まるユーザ)

接続ボーナス

練習用ルームに最大ターン数まで取り組むことが出来た回数をカウントします。

接続回数×10点を接続ボーナスとし、200回(2000点)を上限とします。

練習得点ボーナス

練習用ルーム毎の最大得点を合計します。5000点を上限とします。

初参加ボーナス

CHaserOnline に初参加または、CHaserOnline の第一次予戦を突破したことがない高校には初参加ボーナス7000点を I D ごとに加算します。

接続ボーナス及び 練習得点ボーナスについては初参加ボーナスとは別に計算し最大14000点が加算されます。

集計期間

6/25日(月)～8/16(木)

⑧ 通信の仕様（上級者向け）

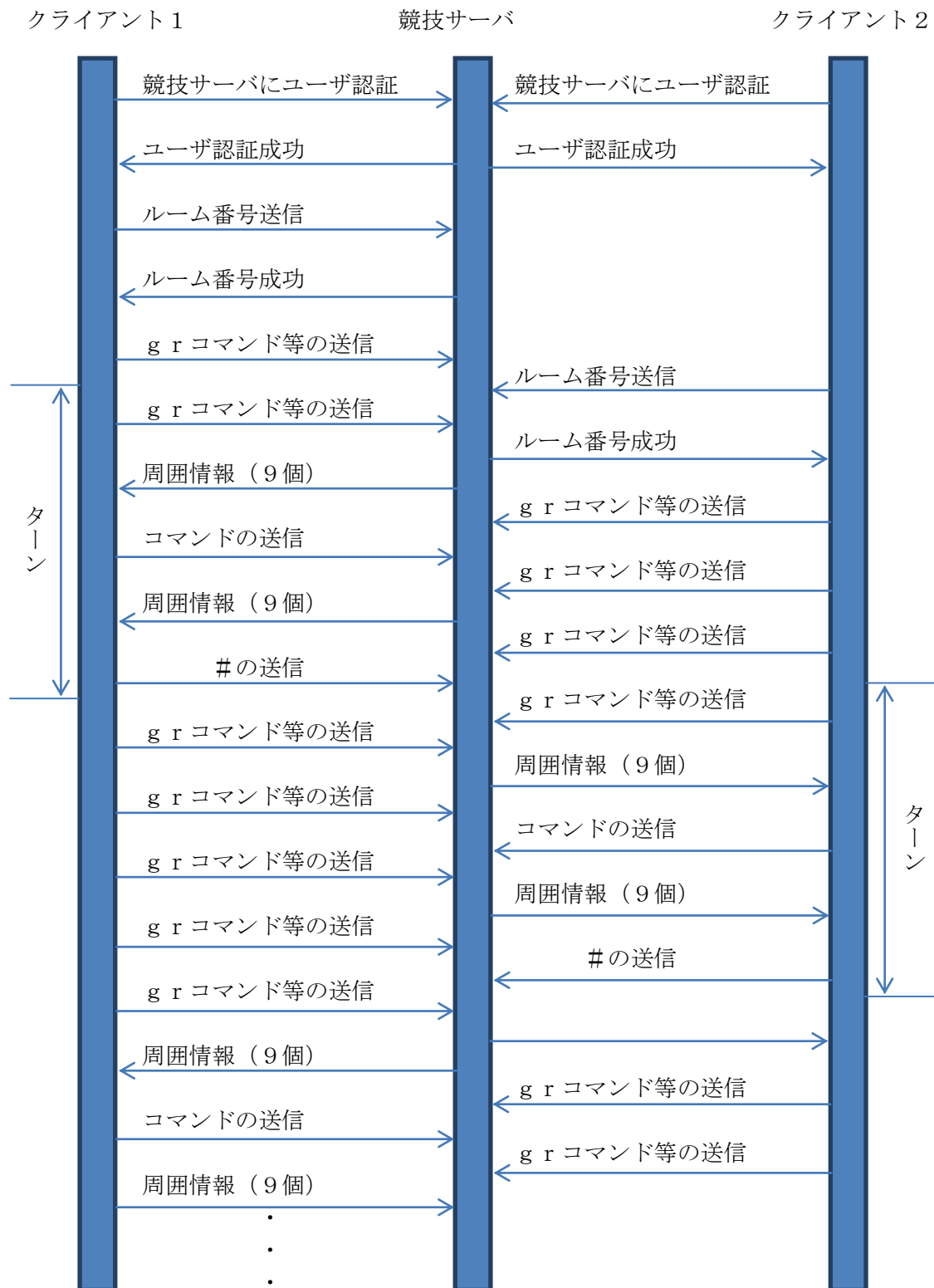
C 言語以外のプログラミング言語で取り組む場合、次の手順で通信します。すべてのクライアントのソケット番号は 80 番です。

- ① サーバの URL にユーザ名、パスワードを送信します。ユーザ名、パスワードは登録済みのものを送信してください。cool と hot については、練習用 ID として公開します。パスワードはユーザ名と同じです。得点は登録されたユーザ名で集計されます。練習用 ID の得点は引き継がれませんのでできるだけ早くユーザ登録をしましょう。同じユーザ ID で複数のクライアントを認証させることはできません。
- ② ユーザ認証が成功すると、「roomNumber=」とメッセージが返ってくるので、ルーム番号を送信します。
- ③ ユーザ認証に失敗したらクライアントプログラムを停止させます。
- ④ ルーム指定が成功すると、「command1=」とメッセージが返ってくるので、サーバに文字列”gr”等を送信します（ゲットムーブ）。
- ⑤ ルーム指定に失敗したらクライアントプログラムを停止させます。
- ⑥ 各ルームで指定されているクライアント数が接続済みで、なおかつ自分のターンであれば、サーバからリターンコード（周囲 9 個のキャラクタ番号）が返ってきます。そうではない場合は④に戻ります。
- ⑦ ゲットレディが成功すると、サーバからリターンコード（周囲 9 個のキャラクタ番号）が返ってきます。また「command2=」とメッセージが返ってくるので、サーバにコマンド文字列（コマンド表参照）を送信します。
- ⑧ コマンドが成功すると、サーバからリターンコード（周囲 9 個のキャラクタ番号）が返ってきます。また「command3=」とメッセージが返ってくるので、サーバにターン終了コマンド”#”を送信します。
- ⑨ ターン終了コマンドが成功すると次のクライアントの手番となります。

※クライアントが場外に近い場合は、返ってくるリターンコードの個数が減少します。

※ユーザ認証及びルーム番号送信に失敗した場合は、サーバ接続人数制限に達している可能性があります。クライアントを停止させてください。

2クライアントの場合



これでステップアップヒント1は終了となります。