

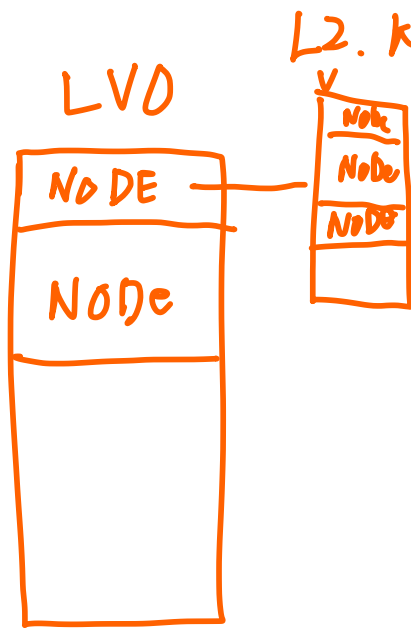
센티넬 노드: 특정 위치가 없고 특수한 기능

↓
totalNode
일정 비율만큼
갯수제한

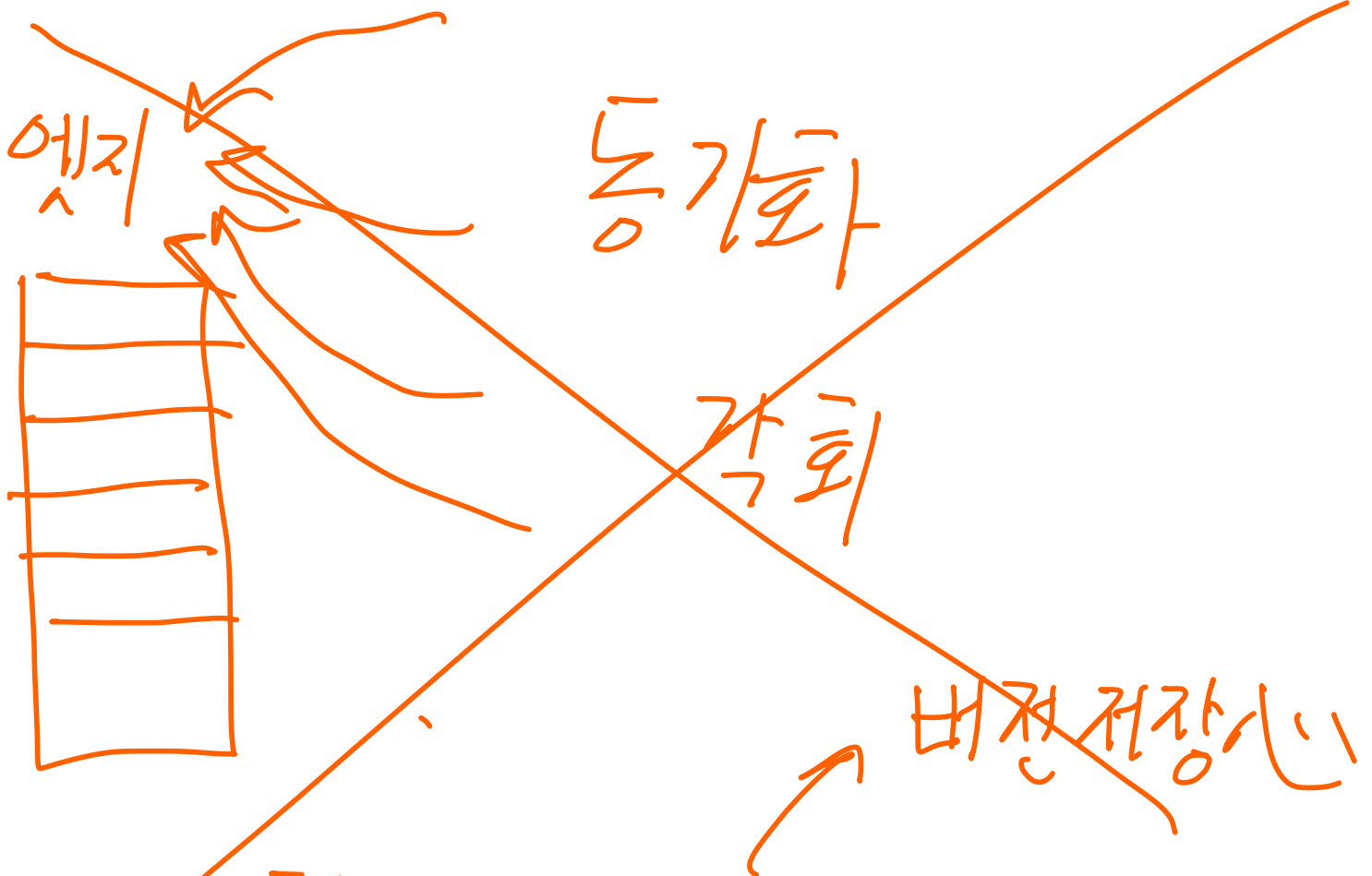
1. 이상치를 보여주는 노드에 접근해
리셋. - *Inspect* 메서드

2. 응답 중에 무작위로 접근해 이벤트
발생 - *Haze* 메서드

* 인터페이스 *Sentinel* 이식



셋/귀/전



수행 후 버전 비교

같이 생성 but 따로 저장 ~~처리~~

~~에너지는 노드 생성 후 생성~~

생성시 에너지리스트, 각 노드 리스트에 저장.

~~노드 생성시 ID와 노드명~~
도착노드의 ID 어떻게 구할지

~~생성시 Output도, 노드~~
~~Process node~~ 엣지

생성시 시리얼 넘버 입력 받도록
시리얼은 node에 public 저장.

리스트작성시

Identity Class 삭제 검토

정리 생성 input [노드]

이름
시리얼
노드형식
오작동
input는
종류여부도

[엣지]

클래스 시리얼
도 쿼리 시리얼
가공된
가공된 변화량

가장최초 input:

생성개체수, ~~입력~~ 입력 파일
출력 파일

input 파일 형식

~~[노드 포맷] [Level] [Level name]~~

[노드 포맷] [Level] [node name] [시리얼] [역지]

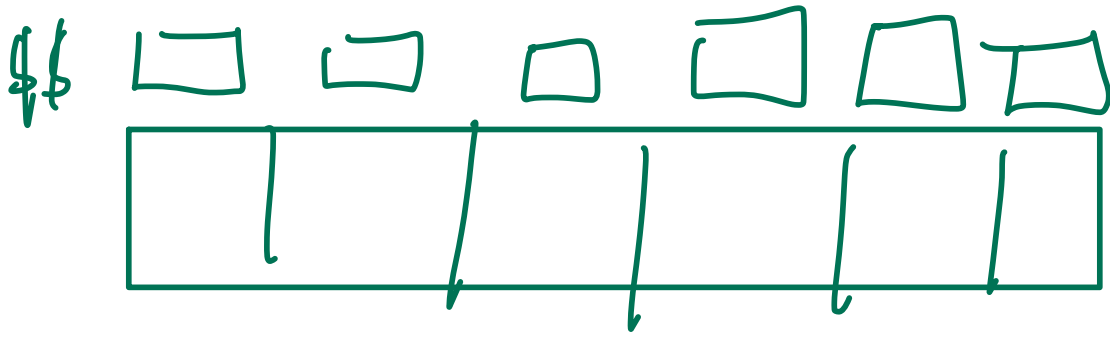
[노드 포맷] [node name] [시리얼] [역지] [종류 포맷]
↳ 1일 정도
↳ 시리얼만 따오기

예제

[종류 포맷 시리얼] [도착 시리얼] [가중치] [변화량]

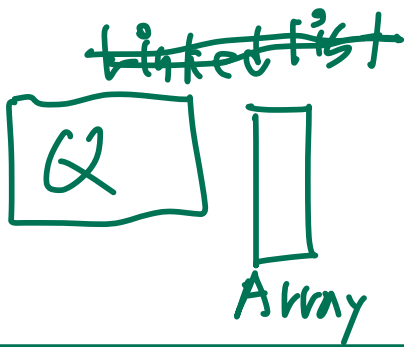
- X - 시리얼 있으면 시리얼 셋에
존재 하는지 확인

trim 필히 하기



[]

LD 노드 개수와 입력 size 같은지 비교



0번 인덱스 참고

Node에 전달



내부 함수를 통해

Q 연결



회로전달률
Q연출
↓
input 전달
↓
회회회전

반감작기
↓
상수만큼의
Array List에
합산저장
반감작기도달서
상수만큼 조정

input함분여회신 받음

연결엣지 합산

도착노드 비크로

적립

합산결과 각도착노드
전달

회기

잔여 카운터

boolean으로
회신 받아

true일 경우
적립

중요 output노드
일 경우 함수값은
따로 저장

종결조건: 함수노드 zero

저장할 데이터

노드

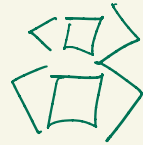
—— ~~자신의 레벨~~
자신의 이름
응답 액치
시리얼 넘버
엣지들 <다발>

엣지



엣지 — 엣지

—— 후행 노드 - 최소 링크
가중치
가중치 변화량



<ArrayList>
Node s

<ArrayList>
Node s: