# アルゴリズム デザイン コンテスト in DAシンポジウム2017 (ADC2017)

多層ナンバーリンクを自動で解け!

## 参加チーム紹介 (1~3)

※ 敬称略

ADC-1 チーム【神戸大学ASPチーム】

「解集合プログラミングを用いた3次元ナンバーリンクソルバー」 坡山直樹,飯野有軌,番原睦則,田村直之(神戸大学)

ADC-2 チーム【神戸大学SATチーム】

「SAT型制約ソルバーを用いた3次元ナンバーリンクの解法」 寸田智也, 南雄之, 宋剛秀, 田村直之 (神戸大学)

ADC-3 チーム【Togawa the 4th】

「組込みデバイスとFPGAを用いたナンバーリンクソルバの設計と実装」 長谷川健人, 石川遼太, 寺田晃太朗, 川村一志, 多和田雅師, 戸川望 (早稲田大学)

## 参加チーム紹介 (4~5)

※ 敬称略

ADC-4 チーム【NGC】

「SATソルバを用いた3次元配線問題の解法」 羽田健太郎, 丁静ブン, 浅井孝太, 梅田悠人 (立命館大学)

ADC-5 チーム【九州大学チーム】
「SATソルバを用いた3次元ナンバーリンクソルバ」
松永裕介 (九州大学)

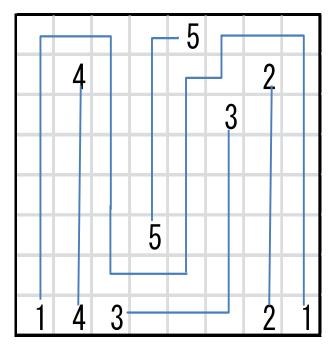
### ナンバーリンクパズルとは?

- 同じ数字同士を、一本線でつなぐ
  - CADの「一層配線問題」に似ている

出題

				5			
	4					2	
					3		
			5				
1	4	3				2	1

解答

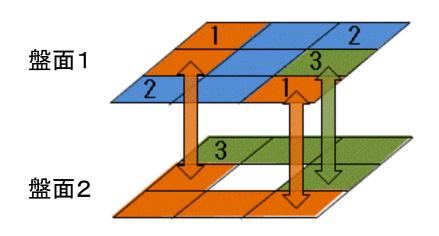




ペンシルパズル本156 ナンバーリンク4 株式会社ニコリ ISBN978-4-89072-256-3

### 【2017年のテーマ】 **3次元IC接続、ビア位置指定なし**

- ナンバーリンンクを3次元に拡張
- 2016年度は盤面間の接続(ビア)の位置が予め指定されていたが、今年度はビアの位置の指定なし

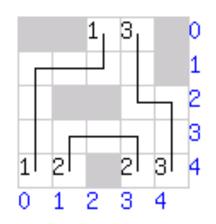


### 2015年に導入した解の品質も継承

### 「解の品質」に応じて、獲得ポイントを山分けする

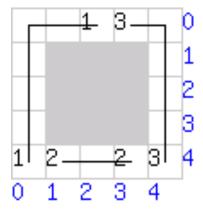
#### (解の品質)

= 1/((線長の合計)+(線が曲がった回数))



length= [7 5 6]

corner= [2 2 2]



length= [7 3 6]

corner= [1 0 1]

quality= 0.0416666666667 quality= 0.0555555555556

### 当コンテストのルール 概略説明

- 出題数: 20問 + 参加者自作問題(当日持参)
  - 縦横サイズ 最大で72x72まで
  - 層数 最大で8層まで
- 競技時間: 40分
- 獲得した合計ポイントによって、勝者を決定
- ソルバーは、会場に持参。実装はソフト/ハード問わない。ただしネットワーク経由アクセス(クラウドサーバ等)は不可。

## ポイント計算方法

- 正解ポイント
  - 問題ごとに、正解のとき+1ポイント
- 品質ポイント
  - 問題ごとに、正解した全チームへ、10ポイントを解の 品質に応じて比例配分
- 出題ボーナスポイント
  - 参加チームが持参した問題を自分で正解したとき、 ボーナスとして+1ポイント。
  - ボーナス以外に、正解ポイント、品質ポイントも加算

### 表彰

- 最優秀賞 1チーム
  - 最高ポイントを獲得したチーム。 同点なら、求解時間が短い方
- 特別賞 1チーム
  - ポスターの内容と競技のポイントで審査
  - オリジナリティ、コストパフォーマンス等

### 表彰対象チーム

• 最優秀賞

ADC-3 チーム【Togawa the 4th】

「組込みデバイスとFPGAを用いたナンバーリンクソルバの設計と実装」 長谷川健人,石川遼太,寺田晃太朗,川村一志,多和田雅師, 戸川望 (早稲田大学)

特別賞

ADC-1 チーム【神戸大学ASPチーム】

「解集合プログラミングを用いた3次元ナンバーリンクソルバー」 坡山直樹, 飯野有軌, 番原睦則, 田村直之 (神戸大学)

## 主催者提供問題の作成方法

- 1. Excelで描いてみる
- 2. Pythonスクリプトでデータ変換
- 3. 解いてみる...

\* 今年は乱数で問題を 自動生成する方法も開発



# 出題リスト

問題番号	出題者	サイズ	問題番号	出題者	サイズ	問題番号	出題者	サイズ
1	主催者	24X24X4	13	ADC-3チーム	72X72X8	25	主催者	40X40X4
2	ADC-1チーム	15X15X2	14	主催者	10X10X2	26	主催者	15X15X3
3	ADC-4チーム	20X20X8	15	ADC-4チーム	60X36X8	27	ADC-3チーム	72X72X8
4	ADC-3チーム	72X72X8	16	主催者	15X15X4	28	主催者	3X3X3
5	ADC-5チーム	8X8X4	17	主催者	50X50X4	29	主催者	72X72X1
6	ADC-2チーム	48X36X8	18	ADC-4チーム	20X35X8	30	主催者	72X72X1
7	主催者	72X72X8	19	ADC-1チーム	36X24X1	31	ADC-1チーム	16X20X5
8	主催者	70X70X8	20	主催者	30X30X3	32	主催者	40X40X3
9	主催者	15X15X2	21	主催者	72X72X5	33	主催者	40X40X2
10	主催者	23X12X6	22	ADC-2チーム	72X72X2	34	主催者	40X40X3
11	ADC-5チーム	8X4X8	23	主催者	40X40X3			
12	ADC-2チーム	36X19X4	24	主催者	60X60X4			

## 各チームの得点

問題番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ADC-1	0.0	4.1	3.4	0.0	3.5	0.0	0.0	0.0	3.8	0.0	2.8	0.0	0.0	3.4	0.0	3.3	0.0	0.0	5.3	0.0
ADC-2	6.1	0.0	0.0	0.0	0.0	6.0	0.0	0.0	0.0	6.0	3.7	6.5	6.0	3.6	0.0	4.8	0.0	6.0	4.4	0.0
ADC-3	5.9	5.0	4.8	12.0	4.9	7.0	11.0	0.0	4.7	6.0	3.8	6.5	7.0	3.8	11.0	4.9	0.0	6.0	0.0	11.0
ADC-4	0.0	0.0	5.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
ADC-5	0.0	4.9	0.0	0.0	5.6	0.0	0.0	0.0	4.5	0.0	4.7	0.0	0.0	3.2	0.0	0.0	0.0	0.0	4.4	0.0
															TOTAL					
問題番号	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	тот	AL				
問題番号 ADC-1	<b>21</b> 0.0	0.0	<b>23</b>	<b>24</b> 0.0	<b>25</b>	<b>26</b> 3.4		<b>28</b> 3.5	<b>29</b> 0.0	<b>30</b> 0.0	<b>31</b> 12.0		<b>33</b>	<b>34</b> 0.0	TOT 48					
						3.4										.5				
ADC-1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	3.4	0.0	3.5	0.0	0.0	12.0	0.0	0.0	0.0	48	.5 .8				
ADC-1	0.0	0.0 5.3	0.0	0.0	0.0	3.4 0.0 4.9	0.0	3.5	0.0	0.0	12.0	0.0	0.0	0.0	48 61	.5 .8 .3				

## 来年もよろしくおねがいします