操作説明

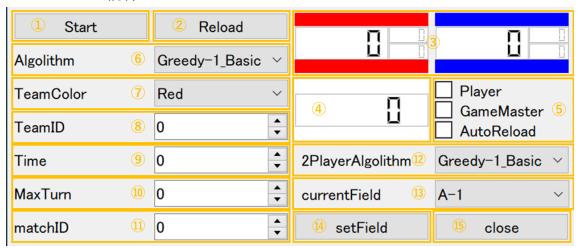
(後半に詳しい説明があります)

簡易操作例



- ① システムを実行する
- ② Aの「Player」と「GameMaster」にチェックを入れる
- ③ Bと©を選択する (例: ®に「Greedy-2_A-1」、©に「Greedy-2_Basic」)
- ④ ①を選択する (例:A-1)
- ⑤ Eを押す
- ⑥ [を 1 に 設定する
- ⑦ ⑥を設定する (例:30)
- ⑧ 田を押す
- ⑨ 新しいウィンドウが3つ出てくるので位置を調整する
- ① ⑥を押す
- ① 9を繰り返す

MainWindow の説明



- ① Start:新しいウィンドウにフィールド、解法を表示
- ② Reload:解法を更新
- ③ 赤チーム、青チームの得点 右上はタイルポイント、左上は領域ポイント
- ④ 現在のターン数
- ⑤ モードの変更
 - 本番モード:「Player」と「GameMaster」どちらにもチェックを付けない。サーバーとデータを送受信する。
 - ・ テストモード:「Player」と「GameMaster」両方にチェックを付ける。サーバーと データを送受信せずに選択した2つのアルゴリズムを対戦させる。<u>普段はこのモー ドにして用いるとよい。</u>「AutoReload」にチェックを入れることでゲーム終了ター ンまでを自動で行う。
 - 調整モード:「Player」と「GameMaster」どちらかにチェックを付ける。「Player」のみにチェックを入れた場合、解法の表示のみ行う。「GameMaster」のみにチェックを入れた場合、フィールドの更新のみ行う。
- ⑥ Algolithm:対戦に用いるアルゴリズムを選択 試合が公開フィールドの場合、Greedy-2_(公開フィールド番号)を選択。 非公開フィールドの場合、Greedy-2_Basic を選択。 (Greedy-1 系は以前のアルゴリズムである。未調整。)
- ⑦ TeamColor: 自チームの色を選択(テストモードの場合 1 Player カラーを選択)
- ⑧ TeamID: 自チームの TeamID を入力 (テストモードの場合は 1 に設定)
- ⑨ Time:1ターンの時間(秒)を入力(未実装)
- ⑩ MaxTurn:試合ターン数を入力

- ① matchID:試合のmatchIDを入力(テストモード、調整モードの場合は不要)
- ② 2 PlayerAlgolithm: テストモードの対戦に用いる 2 Player のアルゴリズムを選択、詳細は⑥を参考
- ③ フィールドを選択した公開フィールドに変更する。
- ⑭ currentField:⑬で行った変更を確定する。
- ⑤ close:システムのすべてのウィンドウを閉じ、終了する

Field の説明

	Field	1		_			_ ×		
12	3	5 0	3	1	1	3	5	3	12
3	5	7 1	5	3	3	5	7	5	3
5	7	10	7	5	5	7	10	7	5
3	5	7	5	3	3	5	7	5	3
1	3	5	3	12	12	3	5	3	1
1	3	5	3	1 ₂ 2	12 0	3	5	3	1
3	5	7	5	3	3	5	7	5	3
5	7	10	7	5	5	7	10	7	5
3	5	7	5	3	3	5	7	5	3
12	3	5	3	1	1	3	5	3 2	1 2

- ・ 本番モードと調整モードでは自軍用(または各チームの動いた後のフィールドを表示 する用)のウィンドウが一つ、テストモードでは各チーム用と各チームの動いた後のフィールドを表示する用の3つが表示される。
- ・ 各マスの左上の数字はそのタイルの得点である。
- ・ 薄い赤のマスは赤チームの獲得したマス、薄い青のマスは青チームの獲得したマス、白 のマスはどのチームも獲得していないマスであるである。
- ・ 濃い赤のマス、濃い青のマスにはエージェントが存在している。エージェント番号はマ スの右下の数字である。
- ・ 自軍のエージェントの存在しているマスに隣接しているマスに橙または緑の枠がある場合、そのエージェントはそのマスに進むことを表している。橙はタイル獲得、緑はタイル除去である。