

操作説明

(後半に詳しい説明があります)

簡易操作例

H Start	G Reload	<div><div></div><div>0</div><div></div></div>	<div><div></div><div>0</div><div></div></div>
Algorithm B	Greedy-1_Basic ▾	<div><div></div><div>0</div><div></div></div>	<div><div></div><div>0</div><div></div></div>
TeamColor	Red ▾	<div><div></div><div>0</div><div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Player</div> <div><input type="checkbox"/> GameMaster A</div> <div><input type="checkbox"/> AutoReload</div>
TeamID F	0		
Time	0	2PlayerAlgorithm C	Greedy-1_Basic ▾
MaxTurn G	0	currentField D	A-1 ▾
matchID	0	E setField	close

- 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Cを選択する (例: Bに「Greedy-2_A-1」、Cに「Greedy-2_Basic」)
- ④ Dを選択する (例: A-1)
- ⑤ Eを押す
- ⑥ Fを1に設定する
- ⑦ Gを設定する (例: 30)
- ⑧ H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
- ⑩ Gを押す
- ⑪ ⑨を繰り返す

MainWindow の説明

① Start		② Reload		<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <div style="background-color: red; width: 20px; height: 10px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">0</div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="background-color: blue; width: 20px; height: 10px; margin: 0 auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">0</div> </div> </div>	
Algorithm	⑥	Greedy-1_Basic ▾			
TeamColor	⑦	Red ▾		<input type="checkbox"/> Player <input type="checkbox"/> GameMaster ⑤ <input type="checkbox"/> AutoReload	
TeamID	⑧	0		④ 0	
Time	⑨	0		2PlayerAlgorithm ⑫ Greedy-1_Basic ▾	
MaxTurn	⑩	0		currentField ⑬ A-1 ▾	
matchID	⑪	0		⑭ setField ⑮ close	

- 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。普段はこのモードにして用いるとよい。「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 Algorithm：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

- ⑪ 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）
- ⑫ 2 PlayerAlgorithm：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
- ⑬ 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。
- ⑮ 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

Field1									
12	3	5	3	1	1	3	5	3	12
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
1	3	5	3	12	12	3	5	3	1
1	3	5	3	12	12	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	12

- 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。
- 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が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。