サンプルスコア測定

　田中 健人

ここでは敵がいない場合のスコアをサンプルステージ11種類に対してplayer1として、測定する。

対象サンプルAIはランダム以外の4種類。

スコアは小数点第二以降は四捨五入した。

<player1>

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | sample-course | course01 | course02 | course03 | course04 | course05 | course06 | course07 | course08 | course09 | course10 |
| greedy.cpp | 52.8 | 29.7 | 41.4 | 77.5 | 69.4 | ※1 | 43.8 | 40 | 44.6 | 18 | 31.3 |
| LookaheadPlayer.java | 50.8 | 23.2 | 50.5 | 77 | ※2 | 18 | ※3 | 40.7 | ※4 | 41.5 | 34.7 |
| pseudo\_alphabeta.cpp | 51 | 22.5 | 41.5 | ※5 | 69.4 | 50 | 41 | 32.3 | 36.8 | 20 | 26.4 |
| py3\_sample.py | 49.5 | 31 | ※6 | ※7 | ※8 | 35 | 47 | 41 | 44 | ※9 | 35 |

※1.ゴールできずにステップオーバー

※2.ゴールできずにステップオーバー

※3.ゴールできずにステップオーバー

※4.ゴールできずにステップオーバー

※5.ゴールできずにステップオーバー

※6.9ステップ目でタイムオーバー

※7.10ステップ目でタイムオーバー

※8.30ステップ目でタイムオーバー

※9.13ステップ目でタイムオーバー

ステップオーバーは全て障害物に引っかかって、動けなくなることが原因

また、各コースでのゴールした際の残り考慮時間も下記にまとめる。

なお、各ステージで与えられる考慮時間は、(ステージの長さ,steplimit,visionlimit)

sample・・・20000(100,100,8)

01 ・・・6000(90,60,20)

02 ・・・2000(70,100,20)

03 ・・・2000(40,190,10)

04 ・・・4000(100,150,10)

05 ・・・20000(100,110,5)

06 ・・・20000(100,100,8)

07 ・・・20000(100,90,8)

08 ・・・20000(100,90,8)

09 ・・・2000(30,50,10)

10 ・・・60000(90,80,10)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | sample-course | course01 | course02 | course03 | course04 | course05 | course06 | course07 | course08 | course09 | course10 |
| greedy.cpp | 18584 | 5778 | 1932 | 1873 | 3695 | × | 19945 | 19350 | 19343 | 1961 | 59220 |
| LookaheadPlayer.java | 19556 | 5518 | 1192 | 1405 | × | 19555 | × | 19566 | × | 1601 | 59540 |
| pseudo\_alphabeta.cpp | 19099 | 5461 | 1419 | × | 2602 | 19805 | 19640 | 19689 | 19489 | 1700 | 59536 |
| py3\_sample.py | 14533 | 2829 | × | × | × | 18632 | 17843 | 16941 | 16638 | × | 56769 |