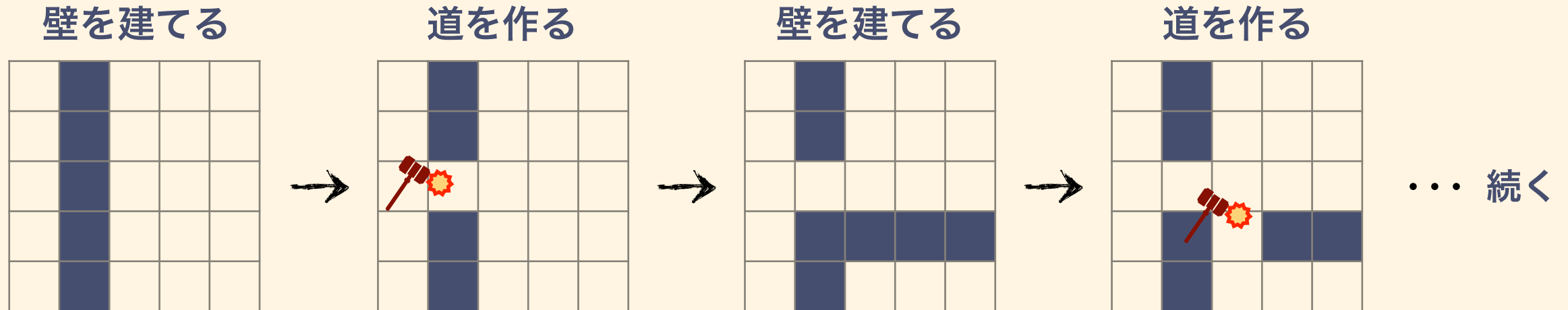


「壁を建てる」 → 「道を作る」 を「繰り返す」ことで生成



1. 壁を建てる

Q. どの方向に？

Q. どの位置に？

2. 道を作る

Q. いくつ？

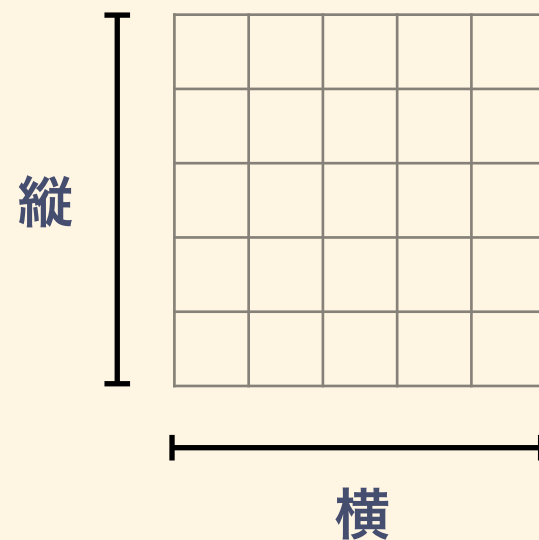
Q. どの位置に？

3. 繰り返す

Q. いつまで？

壁を建てる

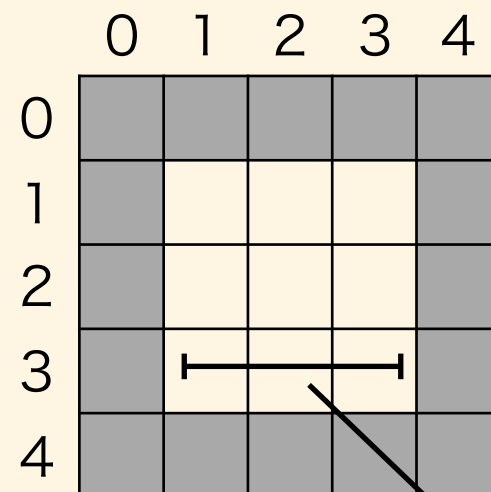
Q. どの方向に？



縦と横	
>	水平方向
<	垂直方向
等しい	ランダムに決定

壁を建てる

Q. どの位置に？



領域の端はダメ

Q. 範囲内ならどこでもいいの？

壁を建てる

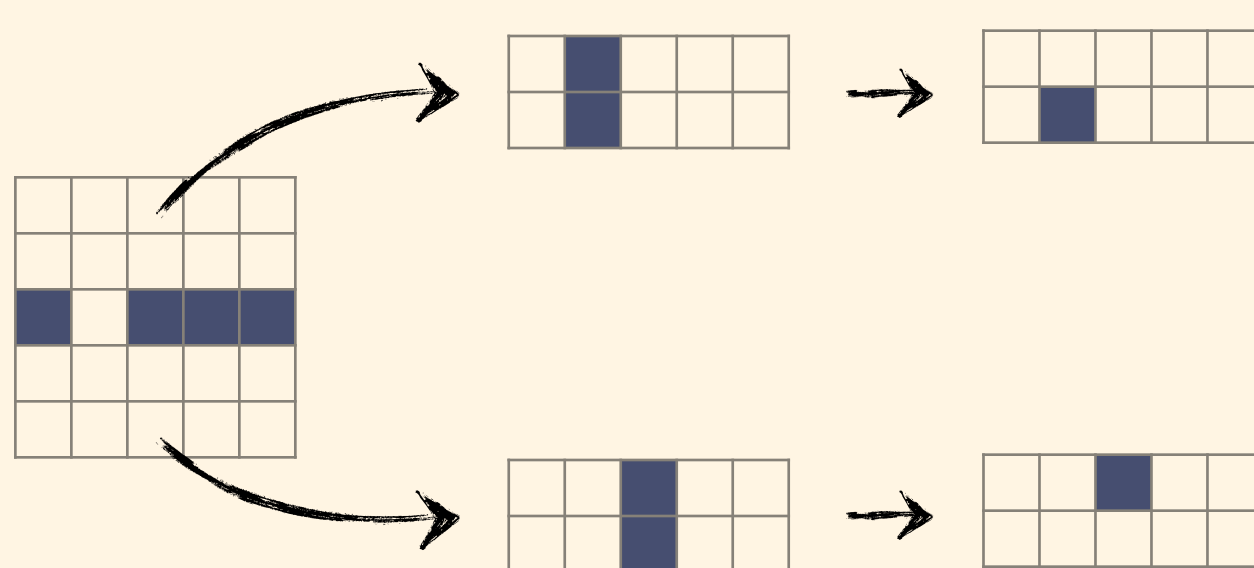
Q. どの位置に？



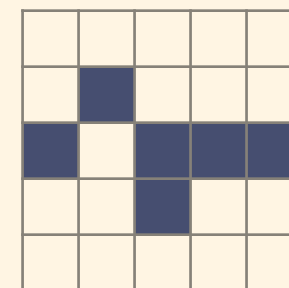
Q. 範囲内ならどこでもいいの？

壁を範囲内のランダムな位置に建てて...

道をランダムな位置に作った場合...



この段階のものを
くっつけてみると...



明らかにダメになるパターンが存在する

壁を建てる

Q. どの位置に？



Q. 範囲内ならどこでもいいの？

ルールを設ける必要があることがわかった (前スライドより)

	0	1	2	3	4
0	■	■	■	■	■
1	■	□	□	□	■
2	■	□	□	□	■
3	■	□	□	□	■
4	■	■	■	■	■

添字が奇数の位置に建てる

※ 添字がゼロ始めの場合

「領域の端はダメ」ということは変わらない!

道を作る

Q. どの位置に？

壁を建てる位置は奇数の位置とした (前スライドより)

	0	1	2	3	4
0					
1					
2					
3					
4					

添字が偶数の位置に作る

※ 添字がゼロ始めの場合

道を作る

Q. いくつ？

最低でも1つ以上作る必要がある

→ 閉じた領域が生まれてしまうため

Q. 2つの場合はダメ？

道を作る

Q. いくつ？



Q. 2つの場合はダメ？

条件：回答が1通りであること

A	C
B	D

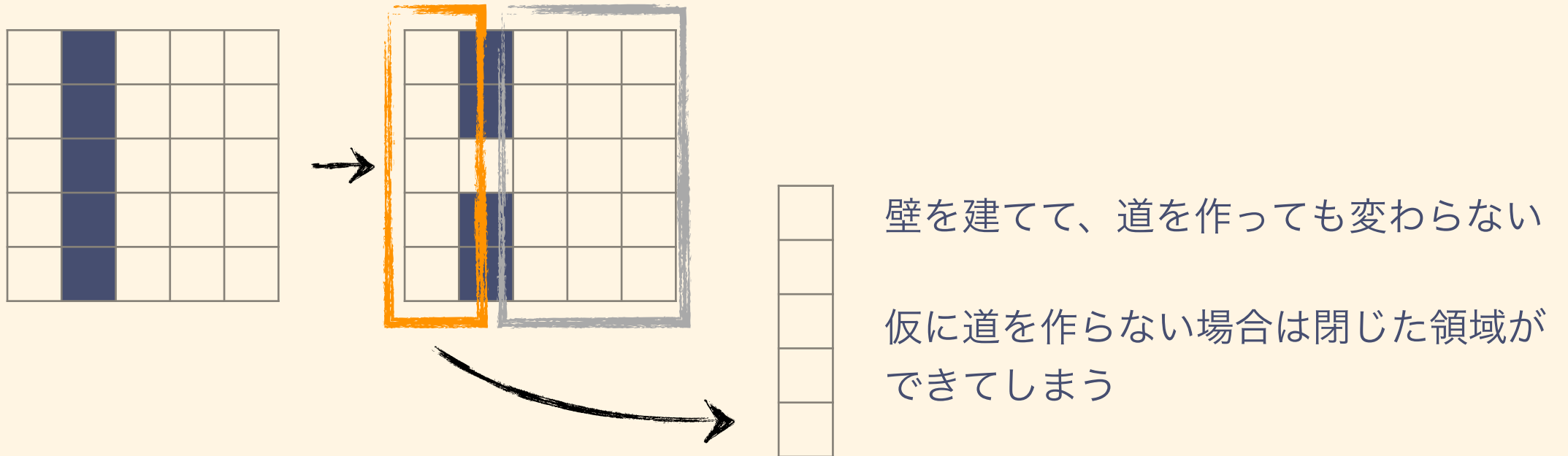
領域Aにスタート, 領域Dにゴールが含まれるときに、道を2つ作ったパターンの場合に以下のような2通りの経路が存在しうる

$A \rightarrow C \rightarrow D$

$A \rightarrow B \rightarrow D$

繰り返す

Q. いつまで？



領域の縦、または横のサイズが1になるまで

実演

