

非公式プロコン競技プログラム仕様書

平成 32 年 11 月 9 日

1 board クラス

競技ボード

- ・ 競技ボードは縦、横に分割された矩形の領域で構成され、分割された個々の領域をマスと呼びます。
- ・ 競技ボードは最大で縦 24 マス×横 24 マス、最小で縦 12 マス×横 12 マスに分割され、マスの数は試合によって異なります。
- ・ 各マスには、-16 以上 16 以下の整数値の点数が付与されています。点数の配置に対称性はありません。
- ・ 各マスには、ゲームの進行によって中立、陣地、城壁の 3 種類のいずれかの属性が付与されます。陣地、城壁はチーム属性があるのでそれを区別すると 5 種類となります。なお、初期状態ではすべてのマスが中立です。
- ・ すべての競技ボードを事前に公開します。公開時期は 7 月中旬を予定しています。一部は近日中に公開を予定しています。

エージェント

- ・ エージェントの数はボードごとに異なりますが、1 チームのエージェントの数は最大で 14 体で、最小で 6 体です。
- ・ エージェントは初期状態ではボードに配置されていません。プレイヤーが任意のタイミングで任意のマスに配置することができます。
- ・ エージェントは競技ボードに配置することによって次に示す行動を行うことができます。

図 1: 競技ボードの仕様 (募集要項より)

● 定数

1. width ...
2. height ... ボードの高さ (12 - 24)
3. agentNum ... 各チームのエージェント数 (6 - 14)
4. fieldInfo ... 盤面の地形情報 (自陣地, 自城壁, 中立, 敵陣地, 敵城壁)
5. fieldPoint ... 盤面の点数情報 (-16 - 16)
6. agent ... 盤面のエージェント情報
7. Score ... 両チームの得点情報
8. agentCommand ... エージェントの行動情報

● メンバ変数

1. width ... ボードの幅 (12 - 24)
2. height ... ボードの高さ (12 - 24)
3. agentNum ... 各チームのエージェント数 (6 - 14)
4. fieldInfo ... 盤面の地形情報 (自陣地, 自城壁, 中立, 敵陣地, 敵城壁)
5. fieldPoint ... 盤面の点数情報 (-16 - 16)
6. agent ... 盤面のエージェント情報
7. Score ... 両チームの得点情報
8. agentCommand ... エージェントの行動情報

● 関数一覧