

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. NEUTRAL (0) ... 中立 (属性情報)
2. Wall1 (1) ... 自陣 (属性情報)
3. POS1 (2) ... 自城壁 (属性情報)
4. Wall2 (3) ... 敵陣 (属性情報)
5. POS2 (4) ... 敵城壁 (属性情報)
6. AGENT1 (1) ... 自エージェント
7. AGENT2 (2) ... 敵エージェント
8. NO_AGENT (0) ... エージェントがいない

● 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 ... 盤面の属性情報 (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