

# U-15 長野プログラミングコンテストルールブック

## U-15 長野プログラミングコンテスト実行委員会

### 競技部門ルール細則 バージョン 1.0

#### 1, 勝敗について

勝利条件：敵の上にブロックを置く(put 勝ち)、規定のターン数を終了した時点でのアイテム数が多い、敵がブロックの上に重なる、敵の上下左右4方向をブロックで囲う、敵が通信エラー等競技中断の原因を作る。

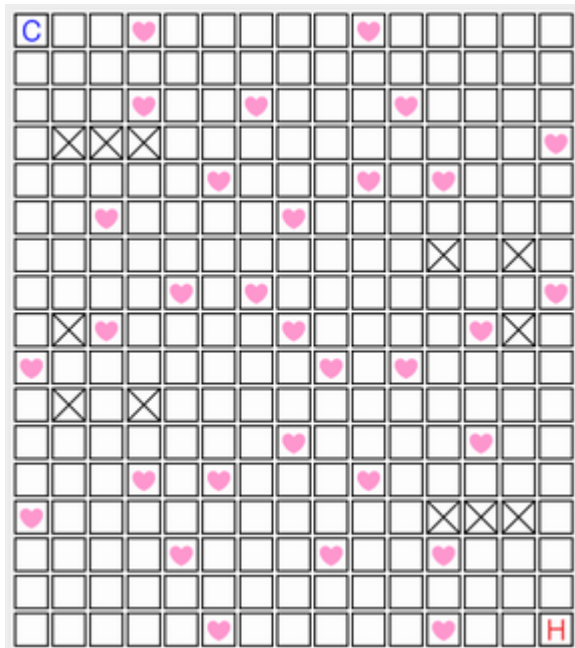
#### 2, 一試合における対戦数について。

原則先攻後攻入れ替え、同じマップで2回対戦し勝数の多い方の勝利とする。2回で決着がつかない場合（一勝一敗）は put 勝ちの数が多いほうが勝利、それでも決着がつかない場合は合計アイテムの取得数の多いほうが勝利、それでも決着がつかない場合はマップを変更し再度2回対戦する。また対戦毎に使用するクライアントプログラムの変更は自由である。  
なお、大会運営上必要な場合は一回勝負とする場合もある。

#### 3, 大会に使用するマップサイズについて

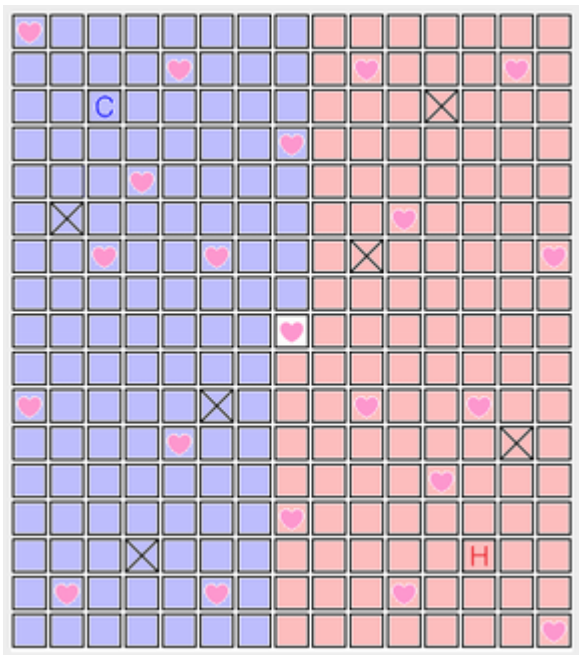
横 **15**、縦 **17** サイズのマップを使用する。

#### 4, マップについて



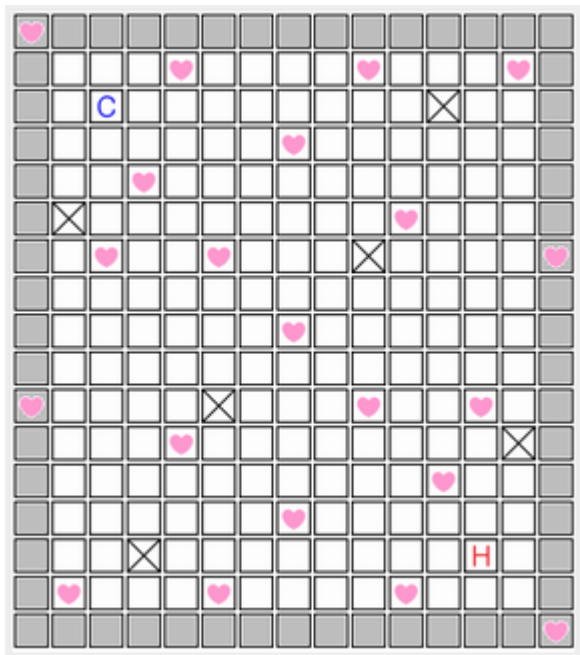
- ・マップ上にアイテムが散りばめられている。
- ・クライアントの初期位置の周囲8マスにアイテムは存在しない。
- ・アイテムの配置と数について  
座標の中心にはアイテムを配置、点対称配置としアイテム数は奇数となる。またアイテム数は不定とする。

5, クライアント初期位置について



COOL、HOT 各クライアントの初期位置は左図のように左側（青色）が COOL、右側（赤色）が HOT として出現する。また出現位置は点対称とする。

6, ブロックの初期配置について



左図グレーになっている部分にはブロックを置かない。また、初期位置でサーチをした場合 Y 軸（縦軸）の先端がブロックになるような位置にブロックを置かない。（初期位置を計測するプログラムを組みやすくするための配慮です）

ブロックの位置も点対称とする。

7, ターン数について

100 ターンとする。また、ターンとは COOL と HOT がそれぞれ命令を実行した時点で1ターンと数える。したがって 100 ターンでは COOL100 命令 HOT 100 命令実行できる。

8, 対戦が途中で中断した場合の扱い

中断の原因を作った側の負けとする。その場合は Put 負けと同等と扱う。なお、おおむね15秒程度サーバに命令が来ない場合についても中断とみなす。

9, コンピュータについて

対戦に使用するコンピュータは実行委員が用意したものを利用する。対戦の前にクライアントプログラムの提出を求める。

10, その他

不測の事態による競技の取り扱いについては審判長および実行委員にて判断する。

変更履歴

2018.6.20 バージョン1.0 制作