




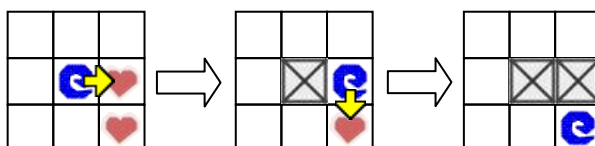
全国高校生プログラミングコンテスト

CHaser2009

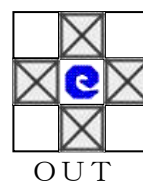
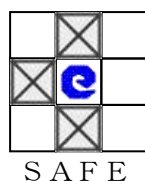
競技仕様

【概要】

- ・競技は、競技サーバに接続した2つのターゲット（クライアント）が1対1で対戦する形式で行われ、相手にブロック（）をぶつけることで勝ちになります。
- ・先にサーバに接続したターゲットをCool（）と呼び、先攻になります。
- ・後からサーバに接続したターゲットをHot（）と呼び、後攻になります。
- ・制限ターン内で勝負がつかない場合は、アイテム（）の数で勝敗を決めます。
- ・アイテムを取ると、直前にいた位置がブロックになります（下図）。



- ・また、ターゲットの上下左右がブロックで囲まれると負けになります（下図）。




【メソッド】

- ・ターゲットの動作は、次の4種類×4方向（Right、Left、Up、Down）です。


walkRight()

指定した方向に1マス移動した後、
周囲9マスの情報を得る

	1	2	3
	4		6
	7	8	9


lookRight()

指定した方向の周囲9マスの情報を得る

		1	2	3
		4	5	6
		7	8	9

searchRight()

指定した方向に真っすぐ9マスの情報を得る

		1	2	3	4	5	6	7	8	9

putRight()

指定した方向にブロックを置き、
周囲9マスの情報を得る

1	2	3
4		
7	8	9

【フィールド】

- ・フィールドは、最小で縦 11 マス×横 11 マス、最大で縦 17 マス×横 23 マスの四角形とし、競技サーバが起動するたびにサイズがランダムに変わります。ただし、予選は、縦 11 マス×横 11 マスの固定されたサイズで行います。
- ・2つのターゲットの初期位置は、フィールド内のランダムで互いが重ならない位置になります。
- ・アイテムの数は、フィールドの縦マスの数と同じ（最小 11、最大 17）で、ランダムな位置に配置されます。

【ターン】

- ・2つのターゲットが交互に動作を行います。野球と同じで両者の動作 1 回分をターンと呼びます。
- ・制限ターン数は、フィールドの縦マス×横マスとなります（最小 121、最大 391）。

【ラウンド】

- ・2つのターゲットがサーバに接続し、競技が始まってから終わるまでをラウンドと呼びます。
- ・相手に向かってブロックを put したターゲットがそのラウンドの勝者となります。
- ・もし、制限ターン内で勝敗がつかなかった場合、アイテムの多いターゲットがそのラウンドの勝者となります。

【ゲーム】

- ・3 ラウンド行い、先に 2 ラウンドを先取したチームがそのゲームの勝者となります。

【その他】

- ・自らブロックにぶつかる負けになります。
- ・ブロックの上にブロックを put しても、変化はありません（ブロックで上書きされます）。
- ・アイテムの上にブロックを put すると、アイテムがブロックで上書きされます。その場合、アイテムは獲得したことになりません。
- ・クライアントプログラムの画面上で動作ログを表示させる場合は必要最小限とし、動作が遅くならないようにしてください。