

# 【チーム Hayabusa】

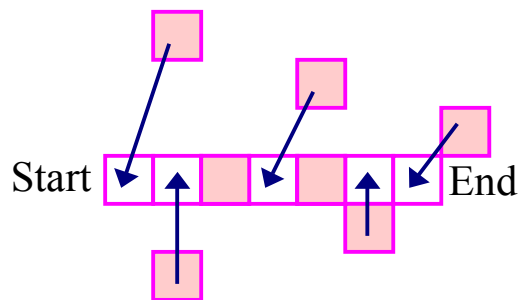
## Coding Memorandum

<http://msirocoder.blog35.fc2.com/>

(ソースコード, 解説UP予定)

### ▼ コア・アルゴリズム

## いかに早く道を作るか？



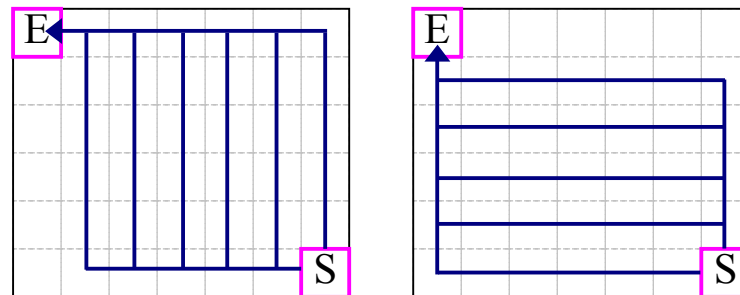
フリーのタイルを最も少ない  
コストで道上に移動させる



2部グラフのマッチング問題  
(重み関数は「距離」)



ハンガリアン法  $O(N^3)$



S:自兵 E:敵国ゲートの前

```
foreach(E)
  foreach(Path)
    cost = max(タイルの移動距離, S→Eの距離)
```

評価値 = 得られる得点 / cost

これが最大となるルートを選択

ターン毎に評価を実行する。  
(敵がタイルを動かすため)