

2024電腦五子棋AI程式設計競賽(測試賽場)

- 目前開放的只是測試賽場，而非正式比賽。
- 所有五子棋程式開發請一律使用 ssh 連線到 ws2.csie2.nptu.edu.tw 進入
- 所有參賽者有義務提供「真實、正確的姓名」，暱稱及個人上傳圖檔方面，可以「有創意」但不應該有侵權或違反社會善良風俗的內容。所有參賽者所提供的內容，日後如有任何衍生的侵權及其它負面影響，概由參賽者自行負責。

活動宗旨

為促進資訊工程系同學程式設計能力，特以五子棋遊戲為題舉辦本項競賽。限定以C語言做為開發語言，須依活動要求完成程式設計，採初賽與複賽方式進行。

1. 每局獲勝規則為:黑子先行，五子連線為勝利
2. 初賽由所有參賽者兩兩對奕比試10場，5場先手，5場後手，勝負記點採用:勝者2分、平局各1分、敗者0分。
3. 初賽完成後挑選16位最高分的參賽者進入複賽（同分者比較勝場數及繳交時間參加複賽）。

規則

所有參賽同學必須依下列規定完成程式。

1. 可以自由地為你的檔案命名，也不限制程式必須分成幾個檔案... 但必須提供Makefile以完成編譯
2. 所編譯完成的可執行檔案必須命名為 cbb10X418XXX (也就是使用你的系計中帳號做為可執行檔名)。
3. 另外須提供一個名為name的檔案（必須為純文字檔，但不需副檔名，不可以嵌入任何HTML或JavaScript等語法內容），第一行為你的中文名字 第二行為你的暱稱(英文12字元，中文8個字) 還要上傳一個300×300的PNG照片 photo.PNG
4. 可執行檔必須接收一個引數來判斷應該下黑子(Black)還是白子(White)(黑子下1、白子下0)，並以 < (redirect)的方式接收一個19×19的棋盤。
5. 19×19的棋盤是一個代表棋盤狀態的文字檔案，使用0表示白子、1表示黑子，至於還沒有下棋子的位置，則以.表示。這個檔案共有19列，每列顯示19個位置，每個位置中會安插一個空白字元。
6. 你的程式必須針對所傳入的棋盤，判斷要在哪個位置下棋子，並輸出該位置後程式結束。所輸出的位置是由棋盤的是由水平及垂直方向的編號決定，其中水平方向以A, B, C, ..., R, S編號，垂直方向則是1, 2, 3, ..., 18, 19。如要在最左上角處下子，則輸出 A, 1\n 最右下角則輸出 S, 19\n
7. 每一次執行時間必須小於10秒，否則判定為失敗
8. 下面是棋盤檔案的例子：

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
1
2
3
4
5

[illegible]

欲參賽的同學必須使用ssh連線到ws2.csie2.nptu.edu.tw並使用使用gturnin上傳(gturnin code: gomoku2024-test) 例如參賽同學想上傳包含Makefile與mygomoku.h cbb112000.c等檔案，可參考以下指令：

gomoku2 /some/where/cbb112000000 White

執行以後會讓你的程式跟一個亂數程式互相下棋，並在畫面上顯示棋譜與下棋的位置，執行結束後會產生一個log檔記錄你的程式與亂數程式所下的每一步。

基本教學

[參賽指引](#)

[入門篇](#)

[基礎篇](#)

[進階篇](#)

From:

<https://junwu.nptu.edu.tw/dokuwiki/> - Jun Wu的教學網頁

國立屏東大學資訊工程學系

CSIE, NPTU

Total: 122002

Permanent link:

<https://junwu.nptu.edu.tw/dokuwiki/doku.php?id=c:gomoku>

Last update: **2023/12/21 01:51**

