

H : Typing Game
タイピングゲーム

原案 : 鈴木

解答 : 井上・青木・鈴木

問題概要

- タイピングゲームのゲームシステムを作る
- ジャッジサーバ側でAI(実質AIとはいがたい)がタイピングゲームをプレイする
- 対話的に動作するプログラムを作成

問題概要

- 文字列 N 個と体力 H
- 各文字列 S_i に対してミスタイプ許容回数 T_i
- 文字列 S_i をタイプ中に T_i 回を超えるミスタイプをすると体力が1減る
- 体力が0になったらゲームオーバー
- 体力 >0 で全ての文字列のタイプを終えたらゲームクリア
 - タイプ成功率を表示する

解法

- タイピングしましょう

解法

- 与えられる文字列は大文字・小文字どちらも含む
- AIがタイプした文字は小文字として受け取られる
 - 比較の際は大小文字を区別しない
 - 与えられた文字列を全部小文字に直しておく
- 現在タイプすべき文字の位置と体力の管理を頑張る

浮動小数点演算に注意

- タイプ成功率

$$= (\text{成功タイプ数}) / (\text{総タイプ数}) * 100$$

- 小数点第2位を切り捨てて、第1位まで表示
- 四捨五入になってしまうコードを書くとWA

Writer解

- 青木(Java) : 47行
- 井上(C++) : 65行
- 鈴木(C++) : 57行

提出状況

- First Accept
 - On-line : snuke (47min)
 - On-site : iidx (77min)
 - 全体 : snuke (47min)