

# チーム概要

2017/08/26

チーム Udon

昨年大会の Java エージェントを C# に移植しました。  
開発時間の都合上、戦術が減ったり雑になったり、  
発話パターンが変わったりしています。

- 処理の概要（昨年と同じ）

1. 全人外パターンを列挙し、成立するパターンのみ残す
2. 各人外パターンにスコアを付ける
3. 各エージェントへの各行動にスコアを付ける
4. 実際に行動したり話したりする

- REQUEST 文への対応

確定白による吊り指定のみ考慮しています。信用できるエージェントからの投票リクエストがあると合わせる他、自分が霊能者のときは 3 日目から投票のリクエストを出すようにしています。

- 5 人人狼への対応

専用の対応はしていません。

騙り判定のみ、5 人村と 15 人村で変えています。

- 他、目新しい要素

ゲーム中に状況を見て戦略使用有無の切り替えが出来るようになりました。  
また、発話も strategy を使って生成するようになりました。