

# アルゴリズム1EX 問題URLフォーマット (1/4)

URL (必須)	問題データ(必須)	問題名称(任意)	解答データ(任意)
----------	-----------	----------	-----------

◆ URL (必須)      アルゴリズム1EXのURL

(例)      <https://algo.jeita.or.jp/ex/1/>

◆ 問題データ (必須)      作成する問題のデータ

(例)      ?algo=10&stage=0505,42243,0,02,00002,00000,00100,00000,30000,

◆ 問題名称 (任意)      表示する問題の名称

(例)      &name=%E3%82%B5%E3%83%B3%E3%83%97%E3%83%AB

◆ 解答データ (任意)      解答となるコマンドブロック列

(例)      &cb=14,24,

# アルゴリズム1EX 問題URLフォーマット (2/4)

## ◆問題データ(必須)

種別	桁数	意味	凡例
(固定文字列)	15	識別子、ソフト名称、rev番号	?algo=10&stage=
①ステージサイズ	5	縦横のサイズ(各2桁) と「,」	0707,
②コマンドブロック数	6	使用できるブロックの数 と「,」	42243,
③キャラクターの向き	2	キャラクターの初期向きと「,」	0,
④最短手順数	3	想定する最短手順 と「,」	04,
⑤配置	可変	旗、障害物、キャラクターの位置	0011100,

①ステージサイズ: 縦横共に [03-11]

②コマンドブロック数:前進[0-4]、右進[0-4]、左進[0-4]、回転[0-4]、繰り返し組[0-3]

③キャラクター初期向き[0-7] 上が0

④最短手順数: [01-11]

⑤配置 可変長領域 文字数=(1行のマス目数+1)×行数

各行ごとにマス目の情報を記載し、各行ごとにカンマで区切る

0: 空白 1:障害物 2:旗 3:キャラクター

[ ]は選択できる数値範囲

# アルゴリズム1EX 問題URLフォーマット (3/4)

◆問題名称(任意) 問題名を表示したいときに使用します

種別	桁数	意味	凡例
(固定文字列)	6		&name=
問題名称	任意	URLエンコード文字列	(下記参照)

## URLエンコードした文字列の例

(エンコード前)

アルゴリズム

(エンコード後)

%E3%82%A2%E3%83%AB%E3%82%B4%E3%83%AD%E3%82%B8%E3%83%83%E3%82%AF

エンコードはWeb上の各種ツールで変換可能

問題名称文字列が画面表示エリアに収まらない場合は、  
頭から12文字分を表示し、以降は「...」で省略する

# アルゴリズム1EX 問題URLフォーマット(4/4)

◆ 解答データ(任意) 解答例を表示したいときに使用します

種別	桁数	意味	凡例
固定文字列	4	識別子	&cb=
コマンドブロック列	可変	解答例 ブロックごとに「,」	(下記参照)

ブロック種別	桁数	1桁目(コード)	2桁目(カウンタ)
前進	2	1	1,2,3,4,8から選択
右進	2	2	1,2,3,4,8から選択
左進	2	3	1,2,3,4,8から選択
回転	2	4	0-7から選択
繰返し始め	2	5	1,2,3,4,8から選択
繰返し終り	2	6	0(固定)

◎組み合わせは ブロック(2桁)ハイフン(1桁) ブロック(2桁)の5桁で表現