

アルゴリズム2EX 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2EXのURL

(例) <https://algo.jeita.or.jp/ex/2/>

◆ 問題データ (必須) 作成する問題のデータ

(例) ?algo=20&stage=0707,3322,0,03,1111111,1000021,1000001,
1001001,1000001,1300001,1111111,

◆ 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=14,21,14,

アルゴリズム2EX 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=20&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	5	使用できるブロック数 と「,」	3322,
③キャラクターの向き	2	キャラクターの向きと「,」	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、キャラクター初期位置	1112111,

①ステージサイズ: [03-11]

②コマンドブロック数:前進[0-4]、回転[0-4]、Loop[0-2]、IF[0-2]、ELSEはIFと同数、ENDはIFとLoopの合計数だけ自動生成する

③キャラクターの初期向き[0-3] 上が0

④最短手順数: [01-16]

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2EX 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2EX 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から選択
回転	2	2	0,1,2,3から選択
Loop	2	3	0,1,2,3,4から選択(0は∞)
IF 前に壁	2	4	0(固定)
ELSE	2	5	0(固定)
END	2	6	0(固定)