

Digital Curling Protocol (DCP) v.0.1 beta

カーリング AI とサーバ間の通信プロトコルを Digital Curling Protocol (DCP) として定義しています。現在のバージョンは v.0.1 beta です。

カーリング AI からサーバ

ISREADY - 準備完了を通知するコマンド

PUTSTONE - ストーン配置を選択するコマンド (ミックスダブルスのみ)

PUTSTONE type type - ストーン配置
0: センター, 自分のストーンが手前
1: パワープレイ, 自分のストーンが手前 2: センター, 自分のストーンがハウス内
3: パワープレイ, 自分のストーンがハウス内

BESTSHOT - ショットを送るコマンド

BESTSHOT x y turn x - ショットの強さ (横方向) y - ショットの強さ (縦方向)
turn - 回転方向 (0: 右回転, 1: 左回転)

CONCEED - コンシード (投了) を行うコマンド

サーバからカーリング AI

ISREADY - カーリング AI の準備を待つコマンド

ISREADY カーリング AI はこのコマンドを受信したら READYOK コマンドを返してください

NEWGAME - 試合開始を通知するコマンド

NEWGAME first second first - 先手プレイヤー (AI) の名前 second - 後手プレイヤー (AI) の名前

GAMEINFO - 試合情報を通知するコマンド

GAMEINFO rule_type random_type rule_type - ルールの種類 (0: 通常, 1: ミックスダブルス)
random_type - 乱数生成器の種類 (0: 直交座標系, 1: 極座標系)

RANDOMSIZE - 乱数の大きさを通知するコマンド

RANDOMSIZE size_1 size_2 size_1 - x 軸方向 (直交座標系), 大きさ v にかかる乱数の大きさ
size_2 - y 軸方向 (直交座標系), 角度 theta にかかる乱数の大きさ

PUTSTONE - ストーン配置の選択を要求するコマンド (ミックスダブルスのみ)

ミックスダブルスルールにおいてのみ使用されます

POSITION - ストーンの位置情報を通知するコマンド

POSITION x1 y1 x2 y2 ... x16 y16 xn - n 投目のストーンの x 座標 yn - n 投目のストーンの y 座標

SETSTATE - 局面の情報を通知するコマンド

SETSTATE shot cend fend move shot - 現在のショット数 cend - 現在のエンド数
fend - 最終エンド move - 手番 (0: 第一エンドで先手だったチーム, 1: 第

ーエンドで後手だったチーム)

GO - 思考開始を合図するコマンド

GO t1 t2 t1 - 先手の残り持ち時間(ミリ秒) t2 - 後手の残り持ち時間(ミリ秒)
) カーリング AI はこのコマンドを受信したら BESTSHOT コマンドを返してください

SCORE - 直前のエンドの得点を通知するコマンド

SCORE score score - 直前のエンドの得点(+ ならば 1 エンド目で先手だったプレイヤーの得点、- ならば後手の得点)

GAMEOVER - 試合の結果を送るコマンド

GAMEOVER WIN/LOSE