佐賀大学 SAGA UNIVERSITY
理工学部 FACULTY OF SCIENCE AND ENGINEERING

令和 4 年 6 月 20 日

理工学部とベトナム国家大学ホーチミン市校・情報技術大学が合同でプログラミングコンテストを開催

【概要】

令和 4 年 5 月 29 日（日）に，理工学部とベトナム国家大学ホーチミン市校・情報技術大学が合同で，国際プログラミングコンテストを開催しました。理工学部および理工学研究科の学生チーム（明石 華実さん，龍 大希さん，GRAVE Valentin さん，森本 大貴さんを含む 6 名）は，参加 113 チームの中で 6 位と 49 位の大健闘を見せました。

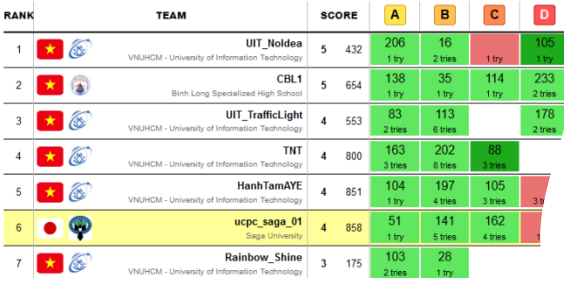
【本文】

令和 4 年 5 月 29 日（日）に，佐賀大学理工学部とベトナム国家大学ホーチミン市校・情報技術大学（University of Information Technology : UIT）が合同で，国際プログラミングコンテストを開催しました。本コンテストは，ベトナムの同大学で毎年実施されている恒例のイベントで，今回 11 回目の開催にあたり，初めて佐賀大学が参加したものです。佐賀大学側は理工学部情報部門のヨー　ウェンリアング 助教が運営を担当しました。コンテストには，ベトナムから 111 チーム, 佐賀大学から 2 チーム（明石 華実さん, 龍 大希さん, GRAVE Valentin さん，森本 大貴さんを含む 6 名）が参加しました。また，運営に際して，理工学部 6 号館に支社を構えるベトナムの企業 Citynow ASIA-株式会社（http://citynow.jp/home）のサポートを受けました。

図 1. 佐賀大学側の様子

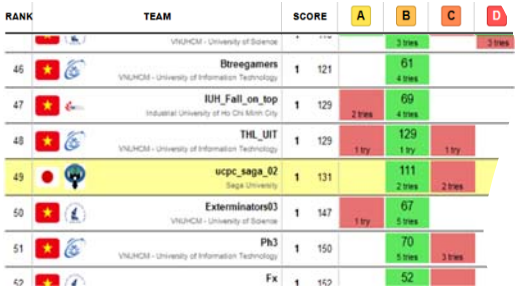
コンテストは，ACM-ICPC（ACM 国際大学対抗プログラミングコンテスト）の大会規定に準じて実施され，学生らは 3 名で 1 つのチームを構成し，12 問ある課題に取り組みました。課題はインターネットを通じて英語で提供され，それぞれのキャンパス内の教室に集められた学生らは，持ち込んだ資料を駆使しながら課題に挑みました。モニタの画面には，自分たちが作成したプログラムに対する評価が自動的に表示されるとともに，全参加チームのスコアがリアルタイムに表示されました。戦況に一喜一憂しながら課題を進め，あっという間に 4 時間の競技時間が終了しました。優勝はベトナムのチームで，本学からの参加チームは，6 位と 49 位でした（図 2）。

チーム１



RANK	TEAM	SCORE	A	B	C	D
1	UIT_Noldea VNUHCM - University of Information Technology	5 432	206 1 try	16 2 tries	1 try	105 1 try
2	CBL1 Binh Long Specialized High School	5 654	138 1 try	35 1 try	114 1 try	233 2 tries
3	UIT_TrafficLight VNUHCM - University of Information Technology	4 553	83 2 tries	113 6 tries		178 2 tries
4	TNT VNUHCM - University of Information Technology	4 800	163 3 tries	202 8 tries	88 3 tries	
5	HanhTamAYE VNUHCM - University of Information Technology	4 851	104 1 try	197 4 tries	105 3 tries	3 tr
6	ucpc_saga_01 Saga University	4 858	51 1 try	141 5 tries	162 4 tries	1
7	Rainbow_Shine VNUHCM - University of Information Technology	3 175	103 2 tries	28 1 try		

チーム２



RANK	TEAM	SCORE	A	B	C	D
	VNUHCM - University of Science			3 tries		3 tries
46	Btreegamers VNUHCM - University of Information Technology	1 121		61 4 tries		
47	IUH_Fall_on_top Industrial University of Ho Chi Minh City	1 129	2 tries	69 4 tries		
48	THL_UIT VNUHCM - University of Information Technology	1 129	1 try	129 1 try	1 try	
49	ucpc_saga_02 Saga University	1 131		111 2 tries	2 tries	
50	Exterminators03 VNUHCM - University of Science	1 147	1 try	67 5 tries		
51	Ph3 VNUHCM - University of Information Technology	1 150		70 5 tries	3 tries	
52	Fx	1 152		52		

図 2. スコアボード

コンテストの終了後のアンケートでは，様々な意見が出され，国際大会のおもしろさの他，学内でのコンテストよりも，学外を含めたコンテストの方がプログラミング能力の向上に効果的とする学生が多数いました。より実践的な場で，研鑽を積むことが重要であると学生が認識してくれているものと思われます。次年度以降も学生のプログラミング技術の向上につながる試みとして，コンテストの開催を継続したいと考えています。

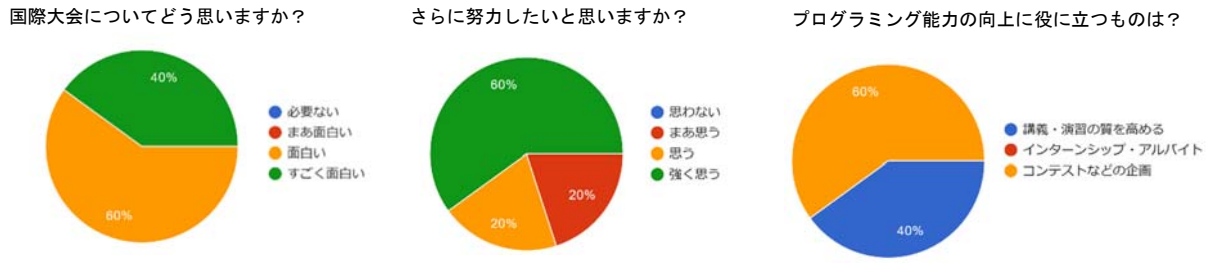


図 3. アンケートの結果