

程式設計大賽於 2004 年起第一次舉辦至今，已為 Openfind 年度重要的盛事及傳統之一。公司內部人員於比賽期間將打破原部門建置，重新編組，依據比賽題目內容，並在有限的時間及資源下，發揮最大的創意及團隊合作，努力達成目標。2007 年 Openfind 程式設計大賽花絮如下：

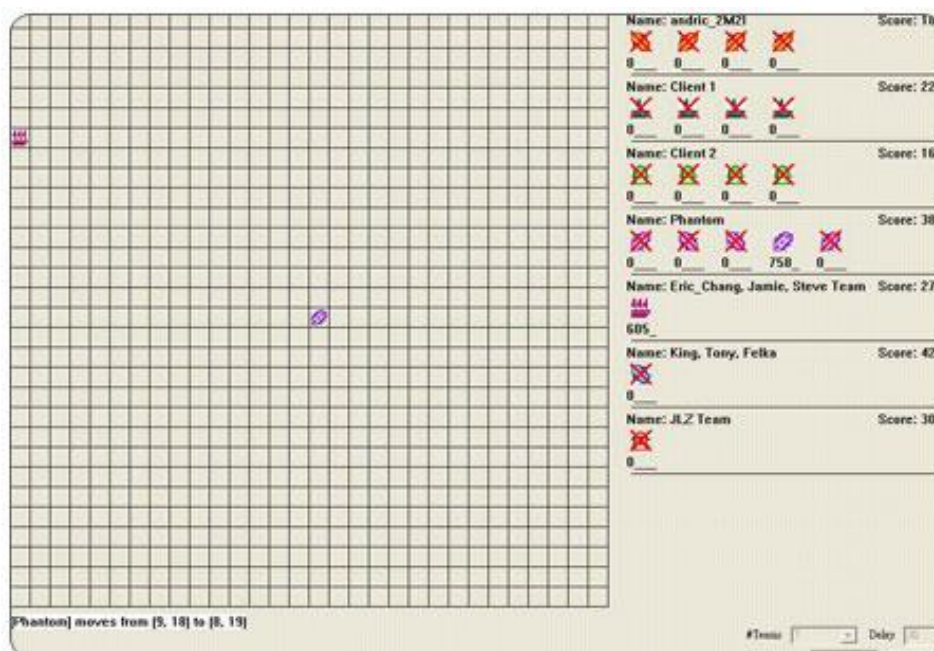
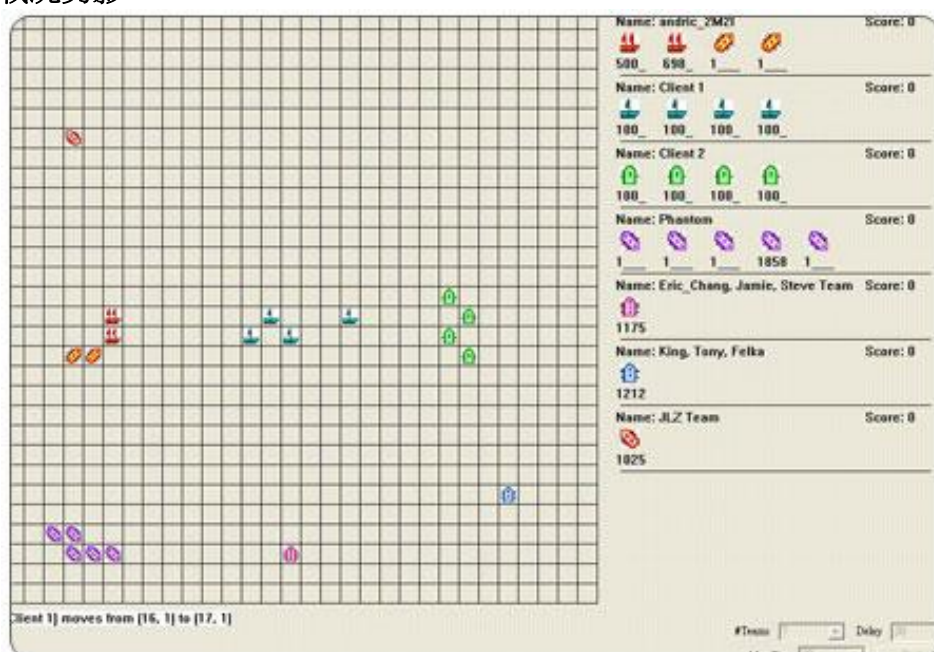
題目：Openfind 大海戰. 比賽時間：36 小時

競賽規則：[Openfind 大海戰規則下載](#)

比賽結果名次公布：

- 第一名：Eric_Chang, Jamie, Steve
- 第二名：Calvin, Dean, Michael
- 第三名：John, Ledia, Zion

戰況剪影：



比賽地圖大小：39 x 39：

隊伍	1	2	3 (3rd)	4	5	6 (1st)	7 (2nd)	NPC1	NPC2
第 1 場	1693	1787	1940	600	2430	1500	4829	5439	2301
第 2 場	930	2100	3044	2338	1650	5754	3813	1905	6017
第 3 場	2546	2391	2293	250	1196	5470	2001	2715	3208
總計	5169	6278	7277	3188	5726	12724	10643	9969	11526

幕後花絮

Eric Chang	這次的題目考的不僅是 coding 的能力，另一方面也必須要有好的策略才行。經過第一天的腦力激盪後，大家最後決定，coding 從簡，利用策略來取勝。 其中也想過用自殺招數，不過在第二天就宣告失效了。 後來決定用一支超強的大船，左右各配 2 支 16 吋砲，速度保持在 2。所以只要敵船在米字型方向 7 步以內，都能夠對他發射 2 砲，重創對方。 最後在大家通力合作下獲得勝利，是一次不錯的合作經驗。
Ferro	一些事,會讓我想起"無所不能"這四個字 林義傑長跑橫越沙哈拉沙漠,我覺得他無所不能 看完 transformer, 我覺得電影特效無所不能 兩天限時的比賽,大家完成的事和成果,也讓我覺得你們無所不能 兩天裡, 令人眼花撩亂的 code, 大家似乎微笑以待, 還可玩玩策略, 耍耍心機, 談笑間, 擊沉艦隊.
Irene	工作上的成熟度,讓我印象深刻, 因為 Irene 的主動積極, 發現了很多 枉路, 可惜這次大黃蜂,還是在依舊老爺車樣,沒即時變身相助。 另外, 拿個比賽勝利, 是鼓勵新人的方式之一, 一直努力到最後一刻的 bart, 並沒有得到相對回報, 放心, 不是你的問題。 當然了, 比賽時的"笑"果, 我是很想避免的! 可是, 這兩天裡, 並非和你們一樣 "無所不能".
Sorry	由於我的電腦無法安裝比賽所需的開發環境，Zoey 則不擅長比賽所使用的語言，整個開發過程基本上是由彥谷獨挑大樑，實在是辛苦他了。 我一直覺得這次比賽的本質是僅次於擲骰子的運氣對抗，所以心情沒有繃得很緊。相較於彥谷，連吃飯都很節省時間，無時不刻在思考。 禮拜六努力到半夜一兩點才回家，隔天又一早衝來公司繼續寫。 至於 Zoey，雖然沒有親自寫程式碼，但也充份發揮她 QA 的專業，一次次地設計各種 test case，實測彥谷的程式並整理出結果。 他倆的拼勁，讓兩天來老是在各組間閒晃的我十分汗顏。 實戰的結果也證明我原先的想法： 行動策略雷同的兩組，一組拿到獎金，另一組卻是倒數； 冠軍隊單場差點敬陪末座，變形金剛倒也曾短暫風光； 惡搞的隊伍決定送死，得分卻比努力開砲的隊伍還高。 程式智慧公認最強的 Ledia，連我們的維他命大隊跑到面前也沒能享用。 （註：滋補養身，一口一個，所以叫維他命） 幸好他本人看得開，「運氣是實力的一部份」整天掛在嘴上。 如果我是他，可能會氣得三年不碰遊戲搜尋樹吧。 無論如何，隊員熟識與合作永遠是每屆比賽的重點，這次也不例外。

	更進一步地了解彥谷和 Zoey，是我最大的收穫。 而損失呢？唔．．禮拜一累倒在家，病假一天算不算？
Zoey	甫進公司滿月不久， 便聞程設大賽將至， 既驚喜又怕連累人。 祈禱玉帝佛祖保佑， 阿彌陀佛~硬頭皮 go！ 委屈 Sorry 老大跟彥谷老兄跟我同一組， 技能不如人就算了， 第二天還脫隊自己去買午餐了^^" 你們應該很想我從 11 樓作自由落體吧!? 大船跑得慢、小船不厲害， 雷達、armor、砲彈怎麼買？ 2000 元真的很不夠用... 要能像吃麵大碗小碗， 豆干海帶隨便來， 不是更好嗎？ 感謝 Sorry 老大犧牲陪寶寶的時間！ 感謝彥谷老兄很晚了還讓我搭順風車！ 這次的比賽讓我多接觸了公司的同事， 更了解大家的衝勁與熱誠， 很開心能夠參加。
Bart	這次的比賽是我第一次的參加，所以禮拜五一拿到題目完 根本不知道要做啥@@，可是沒多久我們就想到一個可以自己 打自己船的必勝方案，大家就很開心的回家了，誰知道 禮拜六中午來個晴天霹靂，新規定不能打自己的船，我們 只好努力想好的"正常"策略，最後我們又陷入另一個 "狀況外"原來砲不能打九個方向，只有四個 T.T，最後我們 時間也不多了，在兩位努力樂觀熱血的大好人 Ferro 和 Irene 的努力下生出了我們的 transformer，雖然沒得名， 可是你永遠不知道他在幹啥@@，這就是他高深的地方~~這 次比完雖然沒得名，可是能跟別的 TEAM 的人合作，真是蠻 開心的~~能跟兩位大好人一起也很榮幸^^
Steve Keys to success:	1. Great team members: Eric & Jamie (Thanks!) 2. Location - starting ship placement (Connect to the server late might place your ship(s) in better spot(s) [Not surrounded by enemy ships in the early rounds]) 3. It's only a game, have fun! 4. Luck Lessons learned: 1. Strategic planning is equally important as actual implementation 2. Trust your teammates 3. It ain't over till it's over

