

Statystyki i Zasoby Czołgów:

- Punkty Struktury (HP).
- Ograniczona Amunicja: Czołg ma limitowaną liczbę pocisków (20)
- Pozycje (x, y)
- drużyna (do jakiej drużyny należy swoja czy przeciwnik)
- kierunek czołgu: prawo, lewo, gora, dol (NSWE)
- lufa: (360 stopni)

Srodowisko:

- Przeszkody: niezniszczalne (sciana) i zniszczalne(drzewo)
- teren: brak różnorodności

- fizyka kolizji:

każdy ruszający się czołg cofa się na kratkę przed kolizją

Zderzenie dwóch czołgów static tank vs moving tank: -25HP vs -10HP

Zderzenie dwóch czołgów moving tank vs moving tank: -25 HP vs – 25 HP (ta sama kratka zderzenie lub przeciwnie kierunki)

Zderzenie czołgu z drzewem: -10HP (drzewo jest niszczone)

Zderzenie czołgu z scianą: -25 HP

- teren dający ukrycie: brak
- czas gry: do ostatniego czołgu/czolgów z drużyną
- czołgi znikają po zniszczeniu

Mechanika Walki

- Zróżnicowane Typy Amunicji: brak

- Rykoszety: brak

- Miny lub Pułapki: brak

- System Widzenia (SensorData):

Stożek Widzenia: Agent widzi wrogów (120 stopni)

Linia Widzenia: Wróg schowany za niezniszczalną przeszkodą znika z SensorData

- Friendly Fire: ON

Cele Poza Walką

- Losowo pojawiające się Power-upy:

apteczka (Naprawia część HP) oraz **Skrzynka amunicji** (uzupełnia amunicje)

- Tryby Gry (Team Deathmatch, Deathmatch)

Main loop

While(one team alive):

Check wszystkich czolgow

Rozlozenie power up'ow (np co 10 tickow)

Wyslanie getow do agentow

Odebranie odpowiedzi

Ruch wiezyczki + Zmiana kierunku jazdy

Strzelanie

Ruszanie

Rysowanie