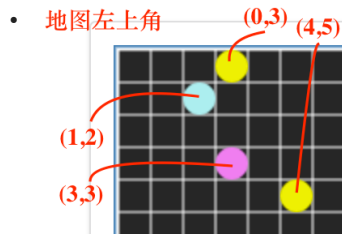


游戏规则

- 控制一条蛇与其他AI蛇进行对战
- 画面中橙色的蛇是你的，红色的蛇是AI，蛇头用绿色框框标出...圆形的东西是食物
- 蛇不允许原地回头，只可向左右转向
- 当蛇头碰到食物即可吃下食物并得1分，每得10分蛇长度加1
- 蛇头允许碰到自己的蛇身，但碰到其他蛇的蛇身，立刻死亡
- 蛇有技能：开启尖刺
- 每条蛇可以花费积分开启尖刺状态，每单位移动消耗10积分，积分不足无法开启
- 如果A蛇撞到了B蛇的身子（非头部），不论B蛇是否是尖刺状态，A蛇均死亡
- 但如果B蛇处于尖刺状态，则A蛇被判定为被B蛇所击杀
- B蛇会获得 $25 + A\text{蛇分数的十分之一}$ （向下取整）的分数加成，并获得一个击杀
- 如果两蛇蛇头相撞，如果仅有一条蛇开启了尖刺状态
- 认为开启了尖刺的蛇击杀了另一条蛇，并获得积分
- 如果两条蛇都开启了尖刺或都没有开启尖刺，被认为同归于尽，不会增加击杀和积分
- 当蛇头撞墙，立刻死亡，墙没有坐标，走至地图外即撞墙
- 全部蛇死亡或者时间结束，认为游戏结束，有两个胜者，积分最高和击杀最多

数据规则

- 上传文件进行对战，文件命名格式为"学号.c"，必须使用C文件进行上传且使用学号作为文件名
- 地图以左上角为(0,0)坐标点，其右侧坐标为(0,1)，下侧坐标为(1,0)，以此类推



- C程序接受输入为长1200的数组，代表地图的情况，数组前40个为第一行情况，依此类推
- C程序输出为一个整型数字，十位数字为1代表下一个单位移动尝试开启尖刺状态，0代表不开启，个位数字代表当前决定的方向，0为左，1为上，2为右，3为下
- 数组中数字的含义
 - 0: 空
 - -x: 价值为x的事物
 - 学号第四位+学号后三位+蛇当前运动方向，0为左，1为上，2为右，3为下:例如2012202634向左移动对应蛇头为26340
 - 学号: 你的蛇身

注意

- 服务器编译器版本为gcc 4.8.5 默认开启c11标准，请不要上传无法通过编译的文件
- 地图信息中不会标识自己及别人有多少积分，你可以多次提出尝试开启尖刺但请注意积分消耗，建议在十分危急时再开启尖刺
- 平台仍有不少错误及细节问题需要调试，请耐心等待...
- 请保证你的程序在100ms以内可以返回结果，否则会超时
- 请保证你的程序给出正确的返回值（0-3或10-13），其他返回值会报错

- 使用浏览器控制台可以看到每个时刻的地图，通过查看网络请求可以看到服务器端的返回值
- 如果新的AI编译错误会继续使用旧的...
- 如有疑问请联系维护人员 email: whitycatty@gmail.com

示例代码

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

#define maxn 30
#define maxm 40

int map[maxn][maxm];

void get_map() {
    for(int i = 0; i < maxn; i++) {
        for(int j = 0; j < maxm; j++) {
            scanf("%d", &map[i][j]);
        }
    }
}

void solve() {
}

int main() {
    get_map();
    srand((unsigned)time(NULL));
    printf("%d", rand() % 4); //随机
    return 0;
}
```