

Vilniaus universitetas
Fizikos fakultetas
Dirbtinis Intelektas

ZUIKIO KLAJONĖS

Teorinė fizika ir astrofizika

Ruošė: Paulius Juodsnukis
Ieva Gugaitė

VU FF 2021 01 27

Turinys

1	Idiegimas	3
2	Programos struktūra	3
2.1	Paleidimas	4

Bibleoteka	Versija	Komanda
tkinter	naujausia	<code>pip install tkinter</code>
pygame	$\leq 1.9.6$	<code>pip install -Iv pygame==1.9.6</code>

1 lentelė. Išorinės bibleotekos

1 Idiegimas

Projektas naudoja dvi išorines Python bibleotekas: tkinter ir pygame. Žiūrėkite 1. Pygame bibleotekoje naudojamas funkcionalumas kuris leidžia sujungti šių dviejų bibleotekų veikimą viename lange. Naujausiose pygame atnaujinimuose jis yra pašalintas, todėl naudojama truputi senesnė 1.9.6 versija.

2 Programos struktūra

Projektas sudarytas iš eilės Python failų:

- adventure.py
- configurations.py
- data.py
- program.py
- qsolver.py
- solvers.py
- sprites.py
- tests.py
- utils.py
- window.py

Ir dviejų direktorijų:

- pics
- logs

Pirmojoje saugomi mūsų veikėjų: zuikio, vilkio ir morkos paveikslai reikalingi atvaizduojant zuikio klajonę. Antrajame generuojami ir saugomi log failai skirti išsaugoti ir tyrinėti zuikio išmuktas būsenas ir jų perėjimus.

2.1 Paleidimas

Kolkas pagrindinis Python failas yra **tests.py**. Jame parašyti testai leidžia bandyti ir testuoti įvairius programos aspektus, įskaitant ir pati zuikio mokymais ir jo klajones.

Paleidus šį failą pasileis viena iš dviejų rutinų: nurodytasis testas arba testų/profilavimo pasirinkimas. Kad pasileistų pirmasis varijantas, numatytasis testas turi būti nurodytas leidžiant testavimo subrutiną kintamajame:

```
default_test
```

Jei jis nenurodytas(yra None) tada pasileis testų meniu.

Šiuo laiko momentu dalis testų tikriausia neveikia ir keli tikrai neveikia. Tačiau tikrai veikia paskutinis testas:

```
test_qsolver
```