

2018 春季地空数算期末作业

—— paper.io.sessedda（纸带圈地）说明文档

陈斌、陈天翔、张赖和

文档说明

本文档更新于 2018/6/5 01:03;

本系统可能存在不足之处，敬请各位见谅，并欢迎各位协助修改或提出指正。

目录

| | | |
|----------|--------------------|----------|
| 1 | 期末作业简要介绍 | 4 |
| 2 | 本游戏介绍 | 5 |
| 2.1 | 战斗 | 5 |
| 2.2 | 棋盘 | 5 |
| 2.3 | 回合 | 6 |
| 2.4 | 判定：战斗的胜负 | 6 |
| 2.5 | 判定：标记和圈地 | 7 |
| 3 | 战斗的运行 | 8 |
| 3.1 | 系统设施组成 | 8 |
| 3.2 | 参战方 | 8 |

| | |
|----------------------------------|-----------|
| 目录 | 2 |
| 3.3 对战平台运行方式 | 9 |
| 4 各小组工作 | 10 |
| 4.1 函数的编写 | 10 |
| 4.2 play 函数 | 10 |
| 4.3 load 函数（可选） | 11 |
| 4.4 summary 函数（可选） | 11 |
| 4.5 init 函数（可选） | 11 |
| 4.6 summaryall 函数（可选） | 12 |
| 4.7 游戏数据 stat | 12 |
| 4.8 游戏数据（场地信息） | 12 |
| 4.9 游戏数据（玩家信息部分） | 13 |
| 4.10 对局结果 match_result['result'] | 14 |
| 4.11 存储对象 storage | 14 |
| 4.12 竞赛部分数据设定 | 15 |
| 4.13 游戏执行逻辑 | 15 |
| 4.14 坐标系统 | 16 |
| 4.15 小组算法开发指南 | 16 |
| 5 期末作业安排 | 17 |
| 5.1 算法竞赛规则 | 17 |
| 5.2 组队安排 | 17 |
| 5.3 作业进度安排 | 17 |
| 5.4 评分标准 | 18 |
| 5.5 竞赛分组 | 18 |

| | |
|--------------------|----|
| 目录 | 3 |
| 5.6 赛制安排 | 18 |

1 期末作业简要介绍

本部分将简要介绍本学期（2018 春季学期）本课程（北京大学地球与空间科学学院数据结构与算法课程）的期末作业（以下称本作业）。

本作业要求以小组为单位，综合数据结构与算法课程内容，采用 Python 语言编写算法，使得提交的算法能进行 `paper.io.sessed` 游戏（以下称本游戏），并能在本游戏中自主行动并控制纸卷。

本作业将提供对战平台进行对抗性竞赛，算法应能顺利游玩游戏，并根据与其他算法的对局结果取得竞赛排名。

本游戏简要说明

本游戏的游戏原型为 Xonic PC Game 1984；与其他版本可能稍有不同，本游戏没有视野限制，每个玩家可以在自己当前的回合获取盘面上的所有信息，为完全信息决策游戏。

本游戏为一个回合制游戏，游戏给定回合数和棋盘大小限制。每局游戏由两个玩家参与。两个玩家分别控制自己的纸卷。纸卷一直在移动并抽出纸带。

玩家可以透过控制纸卷向左转、向右转或直行等三个方向，让纸带与自己的已有区域形成新的闭合区域并填充，不断扩大领地。

游戏过程中，如果玩家的纸卷碰到边界，该玩家的纸带会断裂；如果玩家的纸带被任何纸卷（包含自己或别人的）碰到，该玩家的纸带也会断裂。

游戏目的乃透过合法操作扩大自己的领地或让对方的纸带断裂。

以下进行游戏术语和规则的详细介绍。

2 本游戏介绍

2.1 战斗

每局战斗有两方参与，代号分别为先手方和后手方。战斗初始阶段，系统会给定游戏总回合数、双方允许的总耗时以及以下初始属性：

1. 在地图西半部的正中间附近生成先手方纸卷，给定先手方纸卷的初始移动方向（东、南、西、北之一），并以先手方纸卷为中心生成一个 $3*3$ 的先手方初始已有区域。
2. 在地图东半部的正中间附近生成后手方纸卷，给定后手方纸卷的初始移动方向（东、南、西、北之一），并以后手方纸卷为中心生成一个 $3*3$ 的后手方初始已有区域。

以上所述相关的具体数值请参见【本游戏介绍 > 棋盘】；初始阶段结束后，战斗正式开始。

2.2 棋盘

1. 棋盘：本游戏在具有边界的离散格点网上进行，其中东西向格点数为 102，南北向格点数为 101。
2. 格点属性：每个格点有两个属性：
 - 领地属性：先手方领地，后手方领地，无领地属性。
 - 纸带属性：先手方纸带，后手方纸带，无纸带属性。
3. 上述【正中间附近】乃与正中间点距离不超过 3（8 邻域意义下），也即：
 - (a) 先手方纸卷初始位置的横纵坐标范围分别为 22 至 28 与 47 至 53（两端均含，下同）内；
 - (b) 后手方纸卷初始位置的横纵坐标范围分别为 73 至 79 与 47 至 53 内；
 - (c) 纸卷初始位置坐标为 $[i, j]$ 时，初始已有区域有 $[(i-1) \text{ 至 } (i+1), (j-1) \text{ 至 } (j+1)]$ ；
 - (d) 具体坐标意义可参见【各小组工作 > 坐标系统】

2.3 回合

1. 回合总数：游戏的回合总数由系统给定。
2. 单个回合：单个回合内，按顺序进行以下操作：
 - (a) 先手方读入当前盘面和相关数据，返回左转、右转或直行的其中一个。
 - (b) 系统按先手方的要求移动纸卷，并进行相关判定。
 - (c) 后手方读入当前盘面和相关数据，返回左转、右转或直行的其中一个。
 - (d) 系统按后手方的要求移动纸卷，并进行相关判定。

以上步骤进行完毕后，一回合结束。注意到每回合由两个盘面更改的要求，因此每回合将有两个更新数据；但每回合之中，每个玩家仅能移动一次。

2.4 判定：战斗的胜负

- 下列情况发生时，游戏立即结束，并对操作方判负，另一方判胜：
 - 己方纸卷超出棋盘；
 - 己方纸卷碰到己方纸带；
 - 己方纸卷在对方领地碰到对方纸卷；
 - 己方算法给出不合法操作（包含超时未给出操作）；
- 下列情况发生时，游戏立即结束，并对操作方判胜，另一方判负：
 - 侧碰：己方纸卷在无领地属性格点碰触对方纸卷，且双方纸卷运动方向垂直；
 - 己方纸卷碰到对方纸带；
 - 己方纸卷在己方领地碰到对方纸卷；
- 下列情况发生时，游戏立即结束，并统计双方的领地（纸卷或纸带不计）大小。若双方领地大小不同，判领地大者为胜方，领地小者为负方；若双方领地大小相同，判双方平手：
 - 对碰：己方纸卷在无领地属性格点碰触对方纸卷，且双方纸卷运动方向相反；
 - 回合数耗尽；

2.5 判定：标记和圈地

纸卷运动到每个格点时，若没有达成战斗胜负的条件，则进行以下判定：

1. 如果该格点的属性不是己方领地，则对该格点附加标记为己方纸带；
2. 如果该格点的属性是己方领地，则按下列顺序进行圈地操作：
 - (a) 首先将标记为己方纸带的格点的领地属性更改为自己的领地属性；
 - (b) 考察己方纸带与己方领地外缘所围成的区域（以闭包形式记录），将这些区域的所有格点的领地属性更改为自己的领地属性（但纸带属性暂时不动）；
 - (c) 将标记为己方纸带的格点的纸带属性移除，完成圈地操作；

3 战斗的运行

3.1 系统设施组成

- 'match_core.py': 游戏执行逻辑; 战斗运行时调用的档案; 主管战斗的进行和判定规则;
- 'match_interface.py': 游戏界面辅助执行逻辑; 保存战斗过程等调用的档案; 主管战斗的记录;
- 'roundRobinWithScoreboard.py': 进行循环赛时使用的档案; 引用'match_core.py'和各玩家的 play 函数使之进行游戏, 并在两个队伍比赛完毕以后实时输出对局结果与记分板, 并引用'match_interface.py'在后台输出对局记录文件;
- 'roundRobin_multitask_database.py': 基于'roundRobinWithScoreboard.py'进行改善的循环赛执行逻辑; 能利用服务器多线程的优势执行游戏;
- 'solo.py': 控制台复盘代码与单局战斗播放; 可读取.zlog 档案; 将对局过程和结果进行可视化;
- 'knockout20.py': 一对一连续战斗使用; 引用'match_core.py'和各玩家的 play 函数使之进行游戏, 并在每局结束时输出该局对局主要结果, 并引用'match_interface.py'在后台输出对局记录文件;
- 系统另有以下附加功能:
 - 'UPDATE_TOOL.py': 可连接 github 仓库;
 - 'glory_of_mankind.py': 可实行人机对战等附加功能;

3.2 参战方

各参战方提供一个参战函数。该函数应有如下格式, 具体要求见【各小组工作】:

```
def play(stat, storage):  
    pass # 此处编写你的函数
```



```
def load(stat, storage):  
    pass # 此处编写你的函数  
  
def summary(match_result, storage):  
    pass # 此处编写你的函数  
  
def init(storage):  
    pass # 此处编写你的函数  
  
def summaryall(storage):  
    pass # 此处编写你的函数
```

3.3 对战平台运行方式

请按以下要求顺序执行。

1. 确认上述代码文件与文件夹'AI' 在同一目录且平级。
2. 将要参战的函数按要求存成.py 文件，并这些文件放入文件夹'AI' 。
3. 按实际需求运行'roundRobinWithScoreboard.py' 等档案。

4 各小组工作

4.1 函数的编写

- 编写的代码应以 python 3.5 或更高版本形式储存为.py 文件；函数对外的接口应命名为 play；
- 代码文件中应只包含 play 函数、load 函数与 summary 函数，其中 load 与 summary 函数非必需；其余一切代码（不含注释部分）均应封装在这些函数内，包含导入库的语句。
- 比赛程序将按语句 `action = play(stat, storage)` 调用 play 函数，其中 action 为战斗中系统识别的方向变更要求，应等于算法的给出的返回值；具体形态将于本章其它部分说明。
- 为维护赛场整洁，禁止使用全局变量语句与 `os, sys, threading, multiprocessing` 等标准库。
- 不建议使用第三方库编写算法代码；此举可能被比赛环境视为 `ImportError` 而判负；
- 传递的参数均为标准 python 对象，算法代码应可在不 `import match_core` 等系统设施即可正常工作；
- 建议编写代码时有规范的格式和合理的注释，以便于小组的报告撰写；
- 对规则的最终解释权归本游戏技术组所有。违规代码可能被取消参赛资格；

4.2 play 函数

编写的 AI 函数对外的接口应命名为 play，函数的接收参数包含游戏信息 stat 与存储对象 storage。

比赛系统将按 `action = play(stat, storage)` 形式调用，在每一回合开始时调用执行对应的 play 函数，决定函数控制的玩家方向的改变（左转、右转、不改变方向），随后朝改变后的方向前进一单位的距离。

比赛核心逻辑中使用以下代码执行函数返回值操作：

```

    action = play(stat, storage)
    ...
    if isinstance(action, str) and len(action) > 0:
        op = action[0].upper()
    if op == 'L':
        plr.turn_left()
    elif op == 'R':
        plr.turn_right()

```

以下给出部分函数返回值与操作的相关对应和例子：

- 识别为“左转”：函数返回'l', 'L', 'Left', 'LEFT', 'Legendary' ...
- 识别为“右转”：函数返回'r', 'R', 'right', 'RIGHT', 'Robust' ...
- 识别为“前进”：函数返回 None, 'iwannawin', [1, 2, 3], '0', 0 ...

4.3 load 函数（可选）

单局比赛开始前接收游戏信息 stat 与存储对象 storage；

可在此进行 AI 函数所需变量的声明与函数的引用等；

本函数的加载数据用时将计入玩家总时间。

4.4 summary 函数（可选）

单局对局总结函数，每局比赛结束后运行一次。

可将总结内容记录于 storage['memory'] 关键字的字典中，内容将会在不同比赛间保留，比赛运行方保证对双方 storage 字典合乎逻辑的维护；

4.5 init 函数（可选）

分别在与同一对手的多局比赛开始前与结束时各运行一次。

init 可用于初始化存储空间。

4.6 summaryall 函数（可选）

分别在与同一对手的多局比赛开始前与结束时各运行一次。

summaryall 可用于对多局比赛进行整体总结。

4.7 游戏数据 stat

游戏数据 stat 呈现为字典形式，包含当前游戏状态信息关键字内容；以下所提及的任何关键字 kw，对应的数据访问方式为 stat['kw']，部分内容详见稍后说明：

- size: 列表，包含游戏场景宽高
类型: list[int]
内容: [场地宽, 场地高]
- log: 运行记录
类型: list[dict]
内容: 对局开始以来每一回合的场地信息
- now: 当前场地信息 (=log[-1])

4.8 游戏数据（场地信息）

字典，包含当前游戏状态信息，部分内容详见稍后说明：

- turnleft: 剩余回合数，按先后手排序
类型: list[int]
内容: [先手玩家剩余回合数, 后手玩家剩余回合数]
- timeleft: 双方剩余总思考时间（秒），按先后手排序
类型: list[float]
内容: [先手玩家剩余时间, 后手玩家剩余时间]
- fields: 纸片场地二维列表
类型: list[list[int]]

内容: `fields[x][y]` 返回坐标 (x, y) 点纸片领地归属, 1 代表先手玩家, 2 代表后手玩家, `None` 代表无纸片覆盖。坐标含义详见【各小组工作 > 坐标系统】部分

- `bands`: 纸带场地二维列表

类型: `list[list[int]]`

内容: `bands[x][y]` 返回坐标 (x, y) 点纸带领地归属, 1 代表先手玩家, 2 代表后手玩家, `None` 代表无纸带覆盖。坐标含义详见【各小组工作 > 坐标系统】部分

- `players`: 玩家信息列表, 包含双方玩家信息, 按先后手排序

类型: `list[dict]`

内容: `[me, enemy]`

- `me`: 自己控制的玩家信息

- `enemy`: 对手玩家信息

- `band_route`: 双方纸带行进方向

类型: `list[tuple]`

内容: `[me 的纸带方向, enemy 的纸带方向]`

4.9 游戏数据（玩家信息部分）

`play` 函数的游戏数据（玩家信息部分）包含当前游戏状态中一个玩家的状态，其中有：

- `id`: 玩家标记

类型: `int`

内容: 1: 先手玩家; 2: 后手玩家

- `x, y`:

类型: `int`

内容: 横、纵坐标; 详见【各小组工作 > 坐标系统】部分

- `direction`: 数字标记的当前方向

类型: `int`

内容: 0: 向东; 1: 向南; 2: 向西; 3: 向北; 详见“附: 坐标系统”部分

4.10 对局结果 `match_result['result']`

长度为 2 或 3 的元组，记录了本次对局的结果；其中当且仅当对局结束情况为需要统计双方领地的情况时（也即纸卷在无领地属性格点发生正碰，或回合数耗尽时）本元组长度为 3：

1. `match_result['result'][0]`：胜者编号（数组中下标）

- 0：先手玩家胜
- 1：后手玩家胜
- None：平局

2. `match_result['result'][1]`：胜负原因编号：

- 0 – WAL – 撞墙
- 1 – TAP – 纸带碰撞
- 2 – SID – 侧碰
- 3 – FAC – 正碰，结算得分
- 4 – CIT – 领地内互相碰撞
- 3 – END – 回合数耗尽，结算得分
- 2 – OVT – 超时
- 1 – ERR – 函数报错AI

3. `match_result['result'][2]`：双方领地大小

- 为长度 2 的元组
- 前一个元素 `match_result['result'][2][0]` 为先手方的领地大小
- 后一个元素 `match_result['result'][2][1]` 为后手方的领地大小

4.11 存储对象 `storage`

存储对象 `storage` 呈现为字典形式，可供各函数自由使用与存储数据；写入 `storage` 字典中的内容会一直保存至与同一对手的多局比赛与相关函数全部运行结束。

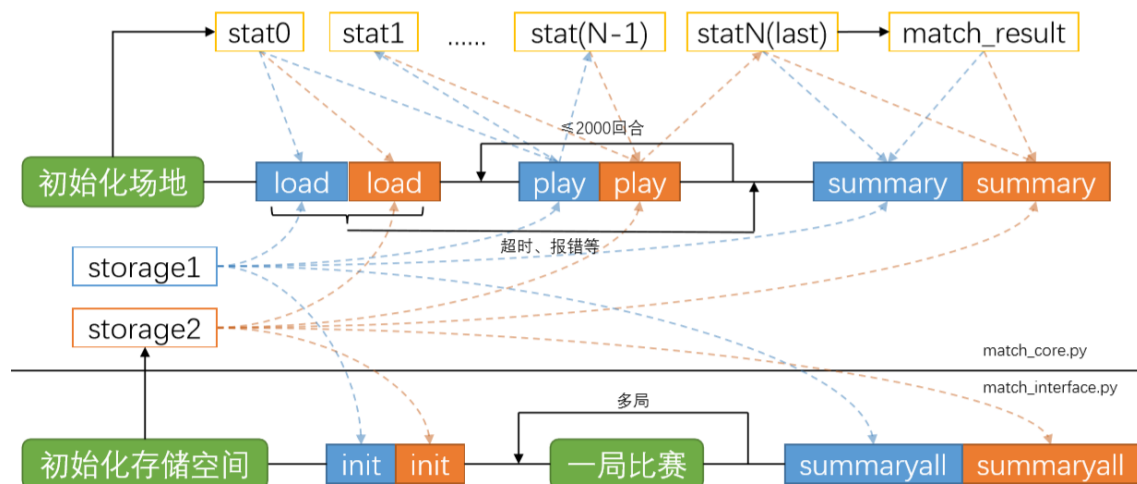
4.12 竞赛部分数据设定

本次竞赛，若无特别说明，一律采用以下设定：

- 每个需要进行游戏的队伍对（两个队伍）进行 20 次游戏，其中先后手各 10 次，交错进行。
- 若一个队伍对的对局之中，有其中一个队先取得其中 11 次游戏的胜利，则剩余的游戏不再进行，直接终止并判该队胜出（也即无法取得足 20 局的对局记录）。
- 每一次游戏中，场地长 102（半长 51），高 101，双方各 2000 回合（共 4000 回合），各有总可用计算时间 30 秒（仅计入自身函数的计算时间；可依各组需求分配到各步；2000 步共享）
- 所有赛程内的竞赛顺序由随机函数生成；赛程生成前无法得知。

4.13 游戏执行逻辑

下图为游戏执行逻辑的示意图。



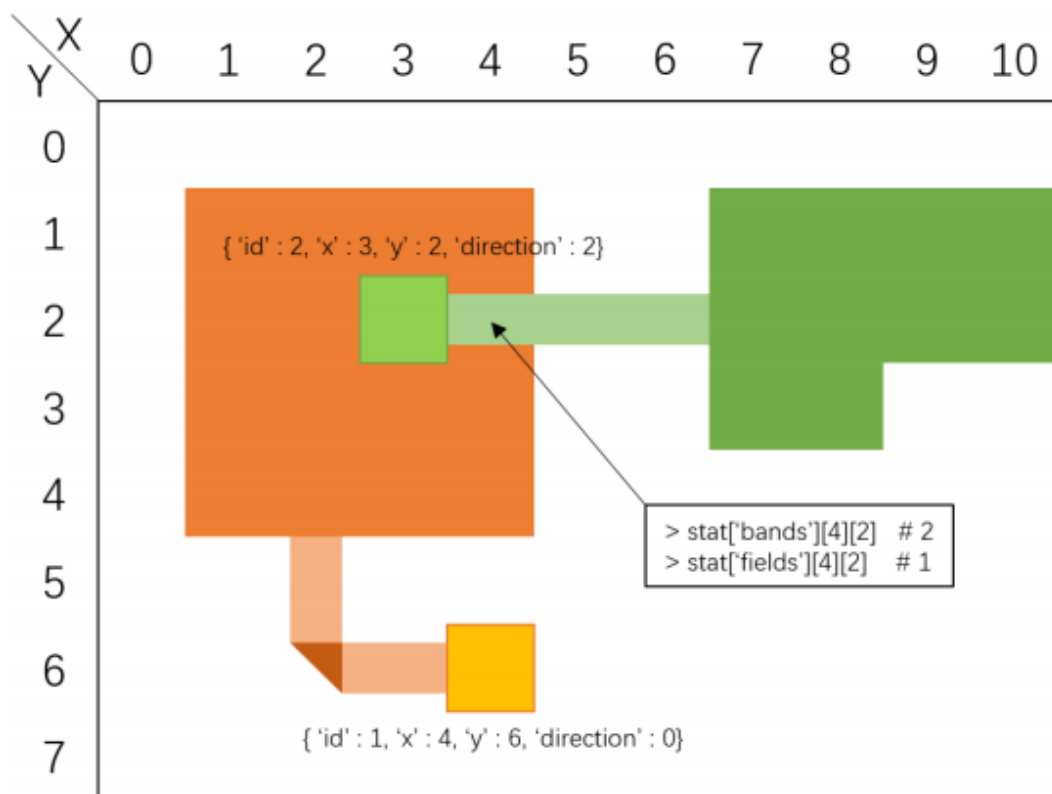
4.14 坐标系统

游戏数据中返回的横纵坐标均为整数，表示游戏地图的网格位置：其中 x 坐标范围为 $[0, \text{场地宽} - 1]$ ， y 坐标范围为 $[0, \text{场地高} - 1]$ 。

`fields` 与 `bands` 二维列表中内容按列存储；调用时第一个下标为横坐标，第二个下标为纵坐标。

本文中以南西北作为绝对方向的指代，其中 x 坐标增加的方向为东， y 坐标增加的方向为南。

下图为一个高 8 宽 11 的场地所指示的示意图。



4.15 小组算法开发指南

- 具体范例格式与要求也可参考档案‘AI_Template.py’。
- 系统将提供数个算法档案，可供参考和测试。

5 期末作业安排

5.1 算法竞赛规则

1. 竞赛目标：采用算法指挥己方纸卷，使算法能自主改变纸卷在棋盘上的运动方向，利用棋盘态势信息计算纸卷走向，使其能透过圈到更多领地、碰断对方纸带等方式以取胜。
2. 战斗开始时，根据【本游戏介绍 > 战斗】所述赋予双方各自的初始状态。
3. 随着回合的更迭，双方按次序轮流改变运动方向，以每回合 1 格的速度移动纸卷。
4. 系统的回合数和棋盘大小给定；并根据本文所述规则决定胜负。

5.2 组队安排

本作业的进行以组为单位，原则上每组 1 名组长，总人数 4 或 5 人（含组长），组队过程如下：

1. 首先确定组长名单。所有人能自愿报名入选组长名单，报名表稍后公布于课程网站。历次作业优秀数量较多的同学能优先入选组长名单。
2. 组长名单确定后，各组长可开始招募组员，是为组队过程。组队过程中遵循自愿原则，提倡均衡原则。
3. 组长负责召集本作业的过程讨论、代码汇总、报告等内容，并代表小组参加竞赛。

5.3 作业进度安排

本作业内容包含（但不仅限于）开发算法、变成测试、热身挑战、报告撰写等项目。

1. 即日起开始作业的进行，注意组员分工明确，协同合作。
2. 6 月 3 日周日线上进行算法竞赛的热身赛。
3. 6 月 12 日周二课上进行算法竞赛。
4. 6 月 19 日周二前提交完整作业，包含代码和实验报告。

5.4 评分标准

- 本作业占总评的 25 分，其中算法编程占 9 分，报告占 8 分，竞赛排名占 8 分；此评分以组为单位。
- 竞赛排名分：各组若参赛无异常可得 3 分；第 1 轮出可得线 5 分；季军可得 6 分；亚军可得 7 分；冠军可得 8 分；实际得分乃此条件下取最高者。
- 每组共有至多额外 3 分加分，可由组长组织本组民主评议，奖励 1 至 2 名表现突出的组员（含组长）。组长另有权对实习过程中表现差的同学提出批评及降分建议。

5.5 竞赛分组

- 本学期选课人数共 249 人，其中 17 级 127 人，非 17 级 122 人；
- 为均衡实力，缩小小组规模和数量，将全体同学根据是否为 17 级分为两个联盟；
- 联盟内部按照世界杯赛制进行四轮比赛，决定联盟内名次，结束联盟内正式比赛；
- 联盟内部的正式比赛完毕后，可进行各类友谊赛、挑战赛、人机对战等非正式赛项目；

5.6 赛制安排

- 赛前进行热身挑战赛。愿意参加热身赛的小组，可将代码发给老师，并可获得与其他小组的对战结果和复盘数据（但不可透过热身赛获得其他小组的代码）。
- 正式赛开始时，先将同联盟内的各个小组随机分为东 (E)、南 (S)、西 (W)、北 (N) 四个分区。
- 第一轮为区内赛，采用循环赛制，每区取区内积分前两名出线，是为八强；第一轮每场按对战结果给区内竞赛积分，其中胜者 3 分，负者 0 分，平局各 1 分。若遇积分相同情况，根据以下规则顺序决定名次先后：
 1. 净胜局多者位列高名次。
 2. 净胜局相同者，比较彼此之间的胜负关系并单序排列，决定名次。
 3. 净胜局相同且胜负关系无法单序排列者，则进行加赛。

- 第二轮为四分之一决赛，根据以下赛制安排和比赛结果决定四强，其中不接受和局：
 - 赛局 A：东区第 1 名 vs 西区第 2 名
 - 赛局 B：东区第 2 名 vs 西区第 1 名
 - 赛局 C：南区第 1 名 vs 北区第 2 名
 - 赛局 D：南区第 2 名 vs 北区第 1 名
- 第三轮为半决赛，根据以下赛制安排和比赛结果决定冠军赛和季军赛名单，其中不接受和局：
 - 赛局 E：赛局 A 胜者 vs 赛局 A 胜者
 - 赛局 F：赛局 B 胜者 vs 赛局 D 胜者
- 第四轮为决赛和季军赛，根据以下赛制安排和比赛结果决定名次，其中不接受和局：
 - 冠军赛：赛局 E 胜者 vs 赛局 F 胜者
 - 季军赛：赛局 E 负者 vs 赛局 F 负者
- 以上所有不接受和局的竞赛中，若在原定赛制下无法分出胜负，则进行加赛；加赛规则待定。