

# Виды трасс

## СОДЕРЖАНИЕ:

СОДЕРЖАНИЕ:	1
1. Комбинационное ядро.....	3
2. Конкретные статические трассы.....	3
2.1. Часы .....	3
2.2. Острова .....	3
2.3. Амебное пятно .....	3
2.4. Длинный мост .....	3
2.5. N мостов.....	3
2.6. Разводные мосты.....	3
2.7. Длинные извилистые пальцы.....	3
2.8. Лабиринты.....	3
2.9. Обход большого камня.....	3
2.10. Шахматная доска .....	3
2.11. Круговой дартс, с перегородками в шахматном порядке .....	3
2.12. Диагональные мосты под самыми разными углами .....	3
2.13. Особо вязкие болота в шахматном (случайном) порядке .....	4
3. Конкретные динамические трассы .....	4
3.1. Внезапно появляющееся препятствие перед машиной .....	4
3.2. Плотный ансамбль машин .....	4
3.3. Две машины стартуют одновременно, перекрестный финиш у них .....	4
3.4. Танк догоняет легковую машину и уничтожает ее .....	4
3.5. Ремонт машины .....	4
4. Конкретные трассы для проверки оценки идеальности маршрутов в соответствии с текущим эталоном.....	4
4.1. Узкое ущелье с U образными стенками, проходом у основания .....	4
4.2. Много машин едут параллельно.....	4
4.3. Узкий портал .....	4
4.4. Порталы по краям.....	5
5. Конкретные трассы для проверки отсутствия ограничения скоростных машин медленными.....	5
5.1. Стена медленных машин. Уступи дорогу скоростному. ....	5
6. Проверка поведение с самым эффективным маршрутом с очень маленькой пропускной способностью .....	5
6.1. Огромная гора, которую долго объезжать, но в горе есть очень узкий тоннель.....	5
7. Проверка отказоустойчивости .....	5

7.1. Одна большая карта, в которой реализованы все остальные карты .....	5
7.2. Бесконечно добавлять и удалять здание/машину на одном месте .....	5
8. Проверка вычислительной сложности .....	5
8.1. Рекомендуемый маршрут забит стоящими автомобилями, много ложных тупиков в либиринте....	6
8.2. Рекомендуемый маршрут сделан из наиболее проходимой дороги .....	6
Источники .....	7

# **1. Комбинационное ядро**

---

Длинные/нормальные/короткие ребра границ зон с разной проходимостью (в том числе, ее отсутствия).

## **2. Конкретные статические трассы**

---

### **2.1. Часы**

---

По кругу стоят въезды выезды напротив друг друга чередуясь через один.

### **2.2. Острова**

---

Набор мелких островов в море.

### **2.3. Амебное пятно**

---

Клякса с длинными не связанными отростками.

### **2.4. Длинный мост**

---

Мост между самыми дальними элементами графа.

### **2.5. N мостов**

---

### **2.6. Разводные мосты**

---

### **2.7. Длинные извилистые пальцы**

---

### **2.8. Лабиринты**

---

### **2.9. Обход большого камня**

---

### **2.10. Шахматная доска**

---

### **2.11. Круговой дартс, с перегородками в шахматном порядке**

---

### **2.12. Диагональные мосты под самыми разными углами**

---

**2.13. Особо вязкие болота в шахматном (случайном) порядке**

---

### **3. Конкретные динамические трассы**

---

**3.1. Внезапно появляющееся препятствие перед машиной**

---

**3.2. Плотный ансамбль машин**

---

**3.3. Две машины стартуют одновременно, перекрестный финиш у них**

---

**3.4. Танк догоняет легковую машину и уничтожает ее**

---

**3.5. Ремонт машины**

---

### **4. Конкретные трассы для проверки оценки идеальности маршрутов в соответствии с текущим эталоном**

---

**4.1. Узкое ущелье с U образными стенками, проходом у основания**

---

**4.2. Много машин едут параллельно**

---

**4.3. Узкий портал**

---

#### **4.4. Порталы по краям**

---

### **5. Конкретные трассы для проверки отсутствия ограничения скоростных машин медленными**

---

#### **5.1. Стена медленных машин. Уступи дорогу скоростному.**

---

### **6. Проверка поведение с самым эффективным маршрутом с очень маленькой пропускной способностью**

---

#### **6.1. Огромная гора, которую долго объезжать, но в горе есть очень узкий тоннель**

---

### **7. Проверка отказоустойчивости**

---

#### **7.1. Одна большая карта, в которой реализованы все остальные карты**

---

#### **7.2. Бесконечно добавлять и удалять здание/машину на одном месте**

---

### **8. Проверка вычислительной сложности**

---

**8.1. Рекомендуемый маршрут забит стоящими автомобилями,  
много ложных тупиков в лабиринте**

---

**8.2. Рекомендуемый маршрут сделан из наиболее проходимой  
дороги**

---

# Источники

---