Виды трасс

СОДЕРЖАНИЕ:

[СОДЕРЖАНИЕ: 1](#_Toc34841067)

[1. Комбинационное ядро 3](#_Toc34841068)

[2. Конкретные статические трассы 3](#_Toc34841069)

[2.1. Часы 3](#_Toc34841070)

[2.2. Острова 3](#_Toc34841071)

[2.3. Амебное пятно 3](#_Toc34841072)

[2.4. Длинный мост 3](#_Toc34841073)

[2.5. N мостов 3](#_Toc34841074)

[2.6. Длинные извилистые пальцы 3](#_Toc34841075)

[2.7. Лабиринты 3](#_Toc34841076)

[2.8. Обход большого камня 3](#_Toc34841077)

[2.9. Шахматная доска 3](#_Toc34841078)

[2.10. Круговой дартс, с перегородками в шахматном порядке 3](#_Toc34841079)

[2.11. Диагональные мосты под самыми разными углами 3](#_Toc34841080)

[2.12. Особо вязкие болота в шахматном (случайном) порядке 3](#_Toc34841081)

[3. Конкретные динамические трассы 4](#_Toc34841082)

[3.1. Внезапно появляющееся препятствие перед машиной 4](#_Toc34841083)

[3.2. Плотный ансамбль машин 4](#_Toc34841084)

[3.3. Две машины стартуют одновременно, перекрестный финиш у них 4](#_Toc34841085)

[3.4. Танк догоняет легковую машину и уничтожает ее 4](#_Toc34841086)

[3.5. Ремонт машины 4](#_Toc34841087)

[4. Конкретные трассы для проверки оценки идеальности маршрутов в соответствии с текущим эталоном 4](#_Toc34841088)

[4.1. Узкое ущелье с U образными стенками, проходом у основания 4](#_Toc34841089)

[4.2. Много машин едут параллельно 4](#_Toc34841090)

[4.3. Узкий портал 4](#_Toc34841091)

[4.4. Порталы по краям 4](#_Toc34841092)

[5. Конкретные трассы для проверки отсутствия ограничения скоростных машин медленными 5](#_Toc34841093)

[5.1. Стена медленных машин. Уступи дорогу скоростному. 5](#_Toc34841094)

[6. Проверка отказоустойчивости 5](#_Toc34841095)

[6.1. Одна большая карта, в которой реализованы все остальные карты 5](#_Toc34841096)

[6.2. Бесконечно добавлять и удалять здание/машину на одном месте 5](#_Toc34841097)

[Источники 6](#_Toc34841098)

1. Комбинационное ядро

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

1. Конкретные статические трассы
   1. Часы

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

* 1. Острова

Набор мелких островов в море.

* 1. Амебное пятно

Клякса с длинными не связанными отростками.

* 1. Длинный мост

Мост между самыми дальними элементами графа.

* 1. N мостов
  2. Длинные извилистые пальцы
  3. Лабиринты
  4. Обход большого камня
  5. Шахматная доска
  6. Круговой дартс, с перегородками в шахматном порядке
  7. Диагональные мосты под самыми разными углами
  8. Особо вязкие болота в шахматном (случайном) порядке

1. Конкретные динамические трассы
   1. Внезапно появляющееся препятствие перед машиной
   2. Плотный ансамбль машин
   3. Две машины стартуют одновременно, перекрестный финиш у них
   4. Танк догоняет легковую машину и уничтожает ее
   5. Ремонт машины
2. Конкретные трассы для проверки оценки идеальности маршрутов в соответствии с текущим эталоном
   1. Узкое ущелье с U образными стенками, проходом у основания
   2. Много машин едут параллельно
   3. Узкий портал
   4. Порталы по краям
3. Конкретные трассы для проверки отсутствия ограничения скоростных машин медленными
   1. Стена медленных машин. Уступи дорогу скоростному.
4. Проверка поведение с самым эффективным маршрутом с очень маленькой пропускной способностью
   1. Огромная гора, которую долго объезжать, но в горе есть очень узкий тоннель
5. Проверка отказоустойчивости
   1. Одна большая карта, в которой реализованы все остальные карты
   2. Бесконечно добавлять и удалять здание/машину на одном месте

Источники