



ROCOS Slide 10

c++ - 链式调用 & 通用Skill

Created by [Mark](#) - [ZJUNlict](#)

链式调用举例

- 假设已经实现如下skill
 - 处理球向前 - chase kick
 - 处理球向后 - intercept kick
 - 处理静态球 - static kick
 - 等待射门 - touch kick
 - 大合集 - universal kick

链式调用举例

- 存在以下需求
 - 使用universal kick在NormalPlay中处理球
 - 针对特定情况倾向于选择特定的skill(例如定位球)
- 如下两种实现思路
 - × 使用不同的skill,每个skill有universal kick保底
 - × 直接使用universal kick,小skill没有保底

Skill的通用性

- 什么是通用性
- 如何提高通用性
 - 功能解耦
 - 内容泛化
 - 接口松散

守门员的扑救状态

- 书写touch skill
- 作为subtask