

第二次实验报告

完成进度

OJ全部过关。

改进(bug修复)

对于之前说的第二种策略，即并行策略稍加改进(修bug)。

当菜单较为复杂的时候，可能中间有好几步甚至好几种食材。可能玩家0把鱼放进煎锅里后，跑去那盘子；由于我是并行策略，玩家1可能也要煎鱼，就跑去煎锅放鱼，这样两个玩家的食材会混合，任务会混淆。为了避免这种情况，我设置了一个全局表int reserved[]，用于表示某个位置是否被占用。

例如，玩家0要去煎鱼的时候(提前判断是不是要去煎鱼)，只要发现煎锅处的reserved表项不是2(playerid(另一个玩家号码，这里为1)+1)，说明没被另一个玩家占用，就设置该处reserved表项为1(playerid(本玩家号为0)+1)，表示提前预定此位置，防止另一个玩家占用引发错误。

占用解除：在玩家每次执行pick操作时(我的代码里put和pick是分开的)，将该处的reserved表项设置为0，表示解除占用。