

# 第一次实验报告

## 完成进度

OJ全部过关。

整体进度:框架全部完成。

## 思路

我最终写了两份代码，两种策略。一种是一个玩家烹饪，一个玩家洗碗。一种是动态分配给两个玩家任务，两玩家并行做不通任务，最终按顺序提交。

## 特别精巧的实现

1. 我用A\*算法八方向寻路，把另一个玩家也视作障碍物，并且根据另一个玩家当前的运动方向、位置和本玩家的位置进行综合分析得出本玩家的运动方向。这样保证了两个玩家几乎零碰撞(目前未有过两玩家相碰的情况)。
2. 第二种分配策略，即并行策略。该策略利用了操作系统的思想，在出现共用实体时，类似信号量机制进行管理，保证了不出现“抢盘子、抢锅”的现象。该策略在进行复杂任务的时候，得分较高。

## 印象深刻的事

前面搞大创了，是在忙不过来。我从4.30号开始写，写到5.7才全部完成(两种策略全部框架完成)。五一期间出去玩了3天，其余时间我每天睡不到6h。写了5000+行代码，期间重构3次。

非常好Overcooked，使我大脑旋转。