FAQ

# 账号密码问题

请和比赛官网主页下方给出的服务邮箱联系：hwsec2015@mail01.huawei.com

# 民间交流论坛

有热心选手在百度贴吧创建了“2015华为软件精英挑战赛”吧（<http://tieba.baidu.com/f?kw=2015%E5%8D%8E%E4%B8%BA%E8%BD%AF%E4%BB%B6%E7%B2%BE%E8%8B%B1%E6%8C%91%E6%88%98%E8%B5%9B&ie=utf-8>），欢迎大家前往交流。

# 标准虚拟机镜像

正式比赛使用和官网发布的标准虚拟机镜像一致的环境，所以请大家务必在提交作品前，在标准虚拟机镜像上运行验证过，以免遗憾事件发生。

如果选手在标准虚拟机镜像上安装了开发工具完成作品开发，也强烈建议最后按提交格式拷贝到一个纯~净~的~标准虚拟机镜像上，运行验证一下，避免在你的开发环境中能运行，而在纯净环境中因为缺文件而无法运行。

# 运行game，出现invalid player with unknown ip or port(127.0.0.2,6002)错误

gameserver（牌桌程序）参数中指定了game（牌手程序）IP端口白名单，而game命令行参数指定的IP端口必须和此白名单匹配。game代码中的socket client必须绑定自己的IP端口。如果未绑定，或者绑定了错误的IP端口，gameserver会因为不在白名单中而拒绝注册，出现提问中的错误。

# 注册超时

gameserver启动后有一个接受注册时间窗，超时未注册成功的game将被无视（接下来就和不存在一样）。如果不是前面提到的IP端口绑定问题，那么常见原因是：

1. connect未成功也未重试
2. reg消息格式不对（注意空格，包括\n前也有一个空格）

# 牌手程序重启和资源释放

正式比赛时，每场会重启牌手程序，但不一定重启牌手所在的虚拟机，所以牌手程序在上场退出时若未释放占用资源，有可能影响自己下一场的正常运行。请大家编程时为了自己，注意资源释放，以及鲁棒性设计（比如socket的REUSE模式）。

# dist\_check\_and\_run.sh

顾名思义，这个脚本帮助大家完成两件事：

1. 自动打包成标准提交格式（强烈建议用这个脚本打包提交，避免因不符合提交格式要求导致无法参赛）
2. 为单场调试自动设置gameserver和game的参数并启动

gameserver和game的命令行参数说明见《开发调试指南》。

大家在理解脚本的基础上，可以修改脚本完成其它功能（比如启动几个不同的game程序，而不是同一个程序启动8次）

# 程序无法运行

如果有同学不熟悉linux系统，请注意文件和windows不同，是有一个“可执行权限”的，请检查是否已设置。可先学习一下linux的基本用法。

另外，在windows和linux间传递文件时，有可能丢失“可执行权限”，请仔细检查。

# 消息中的空格

注意《通讯协议》中的消息格式，单词间都有一个空格分开的，必须严格遵守，不然牌桌会不认识。

# 虚拟机安装、连接和拷贝文件

从官网下载辅助资源包，里面有一个《虚拟机环境》，有虚拟机安装、连接和拷贝文件的指导。如果还是不行，建议上“2015华为软件精英挑战赛”百度贴吧，那里有很多高手遇到并解决过类似问题。

# 德州规则

请参详wiki百科“德州扑克”词条（<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BE%B7%E5%B7%9E%E6%92%B2%E5%85%8B>）。比赛使用“无限注规则”。

微信游戏有一个“天天德州”，休息时间可以玩几局熟悉一下规则。

也欢迎在官网或“2015华为软件精英挑战赛”百度贴吧提问交流，共同提高。

# 关于运行需要使用数据文件或外部库

竞赛系统会完整拷贝和加载你提交的整个目录，到牌手用户目录下，然后才调用game入口开始运行。所以数据文件和外部库都是可以用的，主程序中只要保证引用路径正确就好了。

但是，每场比赛结束，竞赛系统会清空用户目录重新加载，所以运行过程中对文件的更新是带不到下一场比赛的，请程序员们注意！

# 关于学习算法

至少在初赛阶段，竞赛系统不支持跨场比赛的数据持久化：也就是说，牌手程序如果边运行边记录学习数据，无论是写硬盘还是写内存，在下一场比赛启动前，竞赛系统会先清除所有的用户硬盘，也可能换另一个虚拟机导致内存数据失效。

所以，建议只在单场比赛中学习，也有好几百局了 :D

如果要大数据训练，建议提交前就训练好，数据文件是可以打包一起提交的，竞赛系统会拷贝加载你提交的整个目录，然后才调用你的game入口。不过，数据文件不能太大，提交时有打包小于10M，解压小于50M的限制。