

pyMARS – symulator Core Wars

dokumentacja użytkowa

W obecnej wersji programu wielkość okna oraz rdzenia można dostosowywać wyłącznie w pliku `main.py`. Należy w tym celu zmienić odpowiednio zmienne `window_width_and_height` oraz `core_size`. Oczywiście w przyszłej wersji programu zapewnione zostanie proste pobieranie tych danych bez potrzeby modyfikowania plików programu.

W pliku `game.py` można natomiast zmienić nazwy plików wejściowych, domyślnie „`dwarf.txt`” dla pierwszego wojownika oraz „`imp.txt`” dla drugiego. „`first_warior`” oraz „`second_warior`” to nazwy wojowników. Można je zmienić. To samo z kolorem. „`ff0000`” to kolor pierwszego, a „`00ff00`” drugiego. Tych ustawień nie trzeba zmieniać. Wystarczy zmienić kod wojownika w pliku `dwarf.txt` lub `imp.txt` (w głównym katalogu).

Program przyjmuje kod wojownika w formacie takim, jak ten sparsowany przez program pMARS. Oznacza to, że muszą być podane domyślne modyfikatory oraz wszystkie operandy, nawet jeśli są zerowy. Tryby operandów również muszą być podane, nawet jeśli są domyślne. Dowolny program zgodny z Red Code '94 można przekonwertować przy pomocy programu pMARS. Ja robiłem to komendą „`pmarsw.exe wejsciowy.txt > wyjsciowy.txt`”. Do pliku wyjściowego dozwolone jest dodawanie komentarzy.

Program pyMARS po wygranej danego wojownika wyświetla jego nazwę w konsoli. W oknie programu zaznaczony jest aktualnie wykonywany blok oraz pokolorowane są zmodyfikowane bloki.