

使用文档

本文档仅为Windows选手提供，Linux 选手仿照本文档即可

路径

Windows选手使用脚本位于win文件夹下，Linux选手使用脚本位于linux文件夹下

游戏启动方式

1. 首先启动Server：RunServer.cmd 或 RunServerForDebug.cmd
2. 再启动Client：RunClient.cmd

Server

- Server，中文名“服务器”
- 我们提供2个启动脚本（当然你也可以仿照这些脚本自己写一个）：RunServer.cmd，RunServerForDebug.cmd
 - RunServer.cmd：一个普普通通的Server
 - RunServerForDebug.cmd：游戏过程中会输出详细游戏信息，但可能运行速度较慢
- 参数：
 - `--port` 指定 Server 的通信端口，确保此端口是空闲的。
 - `--teamCount` 指定队伍的数目，不超过 4
 - `--playerCount` 指定每支队伍的人数，不超过 4，但总人数不超过 8
 - `--gameTimeInSecond` 指定游戏时间，以秒为单位，若不指定则默认是 10 分钟
 - `--playback` 指定是否为回放模式
 - `--fileName` 指定生成/读取的回放文件路径
 - `--playbackSpeed` 指定回放速度，速度为0.25~4.0，默认为1.0；参数仅在回放模式有效

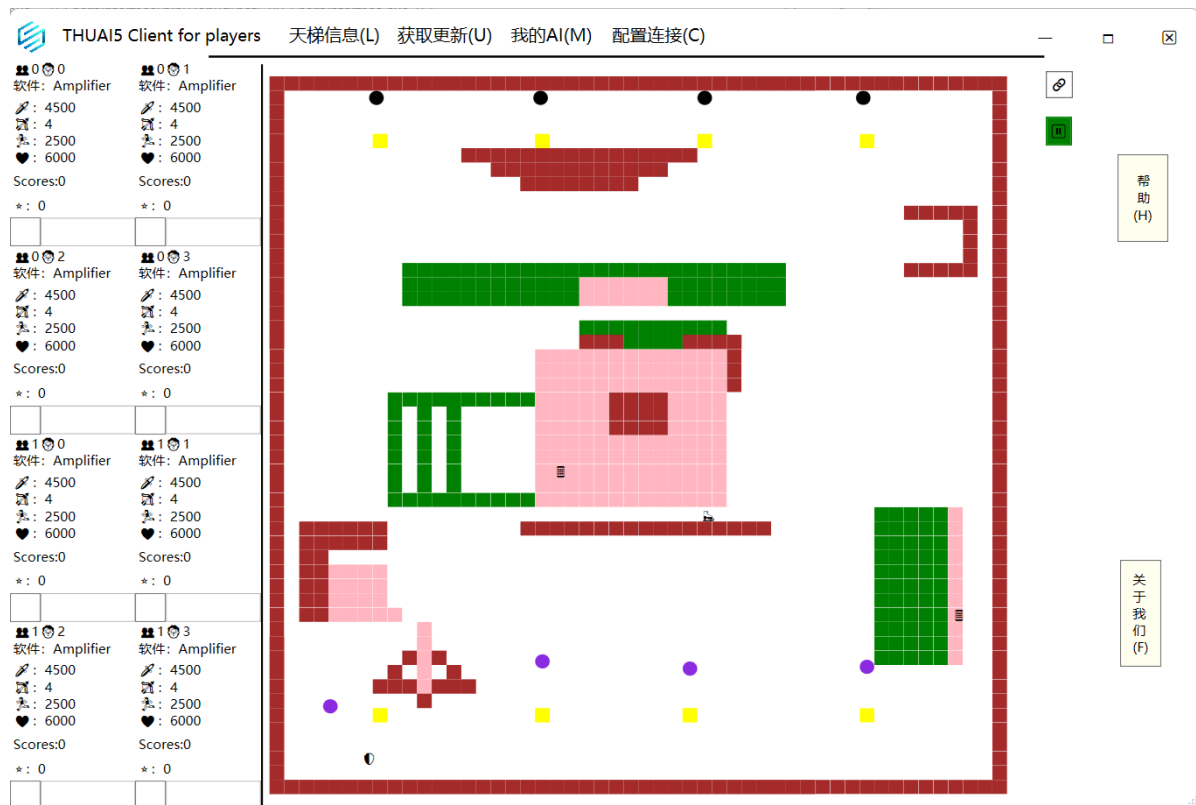
Client

- RunClient.cmd：启动Client。选手可以通过修改脚本参数，来指定Client的类型
 - 脚本常用参数包括
 - -l：连接Server的IP地址
 - -P：监听端口
 - -t：队伍ID
 - -p：角色ID

观看回放

- 使用RunPlayback.cmd：默认观看当前目录下的 video.thuaipb
 - 可以通过更改脚本中FileName参数，来观看不同的回放文件。

WPF简易调试界面



使用方式

法一：配置连接

- 打开wpf客户端，点击“配置连接”，并进行配置各个参数，配置文件“ConnectInfo.txt”将生成在脚本同一目录下。
 - 若teamID和playerID均大于等于2022，则为观战者模式。观战者可以在游戏进行的任意时刻加入，且不参与游戏。
- 点击右上角白色连接按钮，连接server。

法二：WPF程序指定参数

- 可以通过编写启动脚本，添加命令行参数运行WPF程序。使用该方式启动时，请先添加“-u”参数，再指定监听端口“--port=xxxx”，默认端口为7777。
- 其他可选参数有：ip teamID characterID software hardware

这里给几个示例命令：

例：作为Client参与游戏

```
1 > start cmd /k xxxxx.exe -u --ip=127.0.0.1 --port=7777 --teamID=0 --characterID=0 --software=4 --hardware=1
```

例：作为观战者加入游戏

```
1 > start cmd /k xxxxx.exe -u --ip=127.0.0.1 --port=7777 --teamID=8888 --characterID=8888
```

参数对应

- 硬件hardware参数对应表

Hardware参数	Hardware类型
0	请不要写0，否则你的机器人没有硬件，，，
1	自动充电装置: PowerBank（对应干扰弹类型：普通干扰弹）
2	电能转化装置: EnergyConvert（对应干扰弹类型：快速干扰弹）
3	强制功率发射配件: EmissionAccessory（对应干扰弹类型：激光干扰弹）

- 软件Software参数对应表

Software参数	Software类型
0	请不要写0，否则你的机器人没装软件，，，
1	干扰信号软件: Invisible
2	功率发射软件: PowerEmission
3	信号放大软件: Amplification
4	助推器充能软件: Booster

按键设置

在WPF客户端中，WASD控制移动；双击向鼠标方向攻击。其余按键如下所示：

按键	功能
J	向上开炮
U	使用软件
K	安装所有CPU
L	向上丢出1个CPU
P	捡起CPU
O	捡起道具
I	使用道具
Y	扔道具