

چالش فنی لیگ شبیه سازی فوتبال دوبعدی

مسئله‌ی کلی چالش تهیه شده با نام "شوت یک ضرب" به شرح زیر است:

"شوت یک ضرب" نام بازی‌ای رایج در میان نوجوانان و کودکان کوچه است! به این صورت که دو بازیکن، هرکدام با یک دروازه، در یک زمین قرار میگیرند و بنای بازی آن است که هر یک از بازیکنان تنها یک بار توپ را لمس کند، ضمن اینکه تلاش میکند توپ را درون دروازه حریف خود جای دهد.

سروری مخصوص به بازی و بیسی برای شرکت‌کنندگان تهیه شده است که بتوانند تیم خود را روی آنها سوار کنند.

قوانین و توضیحات بازی:

- هر تیم یک ایجنت بازیکن (و نه goalie) را به سرور متصل می‌کند.
- در طول روند بازی اگر یک ایجنت توپ را دوبار پیاپی kick کند (یعنی در بین ضربات او حریف ضربه‌ای نزده باشد و یا مد بازی عوض نشده باشد)، یک امتیاز برای تیم حریف محسوب خواهد شد.
- ابعاد زمین نسبت به سرور اصلی کوچک شده است. ابعاد تعیین شده ۴۰ در ۲۵ می‌باشد.
- اگر نوبت یکی از ایجنت‌ها باشد که به توپ ضربه بزند اما تا 6 ثانیه به توپ ضربه‌ای وارد نکند، یک امتیاز به حریف اضافه خواهد شد.
- زمین یک محیط بسته است که با دیوار محدود شده است. به این معنی که توپ به محوطه اطراف زمین برخورد می‌کند و هیچوقت از زمین خارج نمی‌شود. ضمناً گل دیواری نیز مورد قبول است.
- بازی دارای مد های play-on, goal, kick-off, before-kick-off می‌باشد. که اتفاقات مربوط به هر کدام واضح است.

توضیحات مربوط به آماده سازی تیم ها:

- در ضمیمه‌ی ایمیل ارسال شده برای تیم‌ها دو فایل فشرده موجود است که یکی مربوط به سرور چلنج بوده و دیگری بیسی است که در قالب آن تهیه شده است.
- در هر یک از فایل های مذکور اسکریپت‌هایی جهت نصب و اجرا وجود دارد. پیشنهاد می‌شود برای جلوگیری از خطا در نصب، از آنها استفاده کنید.
- در صورت مشاهده هر گونه اشکال در سرور و بیس، چه در اجرای قوانین و چه در اجرای کلی، لطفاً با یکی از ایمیل های emadolsky@gmail.com یا aaph1377@gmail.com تماس بگیرید و مشکل را مطرح کنید. (اکیداً درخواست میشود که در صورت وجود باگ، لاگ نیز همراه با توضیح باگ فرستاده شود)
- زمان برگزاری چالش، روز دوم مسابقات میباشد.

با آرزوی موفقیت

کمیته فنی لیگ شبیه سازی فوتبال دوبعدی ایران اوپن 2017

Technical Challenge of Soccer2D Simulation League

The basic definition of the game goes as this:

“Shoot1Zarb” is the name of a famous game in Iran. It is played by a ball and two players. Each player has his own goal line and is only able to touch the ball once until his opponent kicks the ball. Also, the main focus of game is on scoring goals.

A server and a base-code has been developed for participants to produce their own teams on them to participate in the challenge.

Rules & Descriptions:

- Each team should only connect a player agent (not goalie) to the server.
- If an agent kicks the ball twice (means that it kicks the ball 2 times in a row while its opponent has not kicked the ball between the kicks), a goal will be awarded to the opponent.
- The size of the pitch is less than its default in the main server. it is 40*25.
- If it is an agent's turn to kick the ball, but it does not kick in 6 seconds, a goal will be awarded to the opponent.
- The pitch is a closed field. Therefore ball will not go out of the field, but collides the borders and comes inside. Also if the ball collides the border and passes the goal line, the goal will be allowed.
- There are play-on, goal, kick-off and before-kick-off modes in the game

Preparing for the challenge:

- In the email sent to the teams, there are two compressed files attached. one is server source and the other one is the base-code for the given server.
- In each of the files there is scripts for installing and running. It is recommended that you use them for preparing your teams.
- In case you see bugs or problems in the server or the base-code, please contact one of the emails below:
emadolsky@gmail.com
aaph1377@gmail.com
(We strongly suggest you to send logfiles as well to speed-up the debug procedure)
- The challenge will be held in the second day of the competitions.

Regards,

Technical Committee of RCSS2D IranOpen2017