

# 第二届人工智能挑战赛——枪林弹雨

---

版本 v1.0

---

## 平台使用说明

---

文件夹platform为运行平台

1. AI目录用于存放玩家AI代码生成的.dll文件，要求将.dll文件改名为AI\_`\${team}\_\${number}.dll`，其中`\${team}`为队伍信息，同一值的会被归入同一队伍，取值范围为[0,15]，`\${number}`为队伍中的编号，取值范围为[0,3]  
(例: AI\_3\_2.dll 表示队伍3的2号玩家AI)

1. log目录存放平台运行时自动生成的信息，用于开发组debug工作
  2. playback目录存放回放文件以及比赛结果（如果比赛完成）
  3. 以上3个文件夹内容可以随意删除
  4. 其余文件是平台运行的环境，不可随意更改
- 

## AI编写说明

---

文件夹player-project为供选手开发使用的工程（暂时只提供vs2017）

1. player.cpp文件中已经自带一个~~智障~~机器人AI，玩家可以在此基础上修改或重写
  2. 其他文件不可修改
  3. 工程将生成AI.dll文件，重命名移动到平台指定目录即可
  4. **务必采用Release X86模式生成AI.dll**，否则会报错
- 

## 附

---

1. 有任何问题请联系开发组解决

最后更新于2019年3月25日