

# 补充说明

为了减少算法验证成本，选手可以对配置文件做一些修改。

`seedcupServer`、`bot` 以及 `python` 客户端均会读取 `config.json` 文件中的配置，对可能帮助减少算法验证时间的配置解释如下：

- 客户端发包不正确会导致 `server` 不正常退出，此时 `server` 中绑定的 `socket` 无法自动关闭，操作系统需要一定时间回收资源。此时可以修改 `Port` 参数为其他未被占用端口。
- `TimerIntervalValue` 配置控制游戏中的帧数，`TimerIntervalValue` 的单位为毫秒，如果想要手玩可以适当把时间变大，如手玩改为 `500` 或 `1000`。（改完之后手玩或许可以轻松打败 `bot`）
- 游戏结束条件是达到最大帧数，最大帧数由 `GameMaxFrame` 参数控制，想要验证算法能否完整运行，可以把最大帧数调低，如修改为 `10`。
- 正式运行自己的算法时或许可以关闭绘图和用户输入，和 `bot` 一样专注于跑算法，减少不必要的线程占用或许会对算法的响应速度有所帮助。

注意：修改 `config.json` 仅仅是为了减少验证算法成本，评测时仍然会按照初始 `config.json` 进行配置。