2023 华为软件精英挑战赛

彩蛋任务书

文档版本 01

发布日期 2023-04-10





目 录

1	史新记录	1
	背景信息	2
	题目	3
3.1	和决赛的主要差异点	3
	题目介绍	
	工作台机制	
3.3	.1 物品和售价机制	5
	.2 工作台工作机制	
3.3	.3 生产机制	6
3.3	.4 机器人所处工作台判定机制	7
3.4	· 红蓝双方	7
3.5	激光雷达	8
3.6	输入与输出格式*	.10
3.6	.1 选手程序和判题器交互过程	.10
3.6	5.2 输入格式*	.10
3.6	5.3 输出格式	.12
3.7	其他设定	.13
3.7	.1 常数定义	.13
3.8	异常判定与处理	.14

1 更新记录

表1-1 更新记录

版本	修改说明	发布时间
01	第一次正式发布。	2023-04-28

2 背景信息

机器人已经在智能制造、物流仓储、递送、医疗等很多领域显现出巨大的市场需求与商业价值。在机器人领域,华为云聚焦于探索云计算如何给当前机器人产业带来增量价值,包括:极速开发、敏捷交付、以云助端、数据驱动、终身学习、高效运维。通过对机器人建图、仿真、技能开发、运行管理等方向云原生化,已验证云可为机器人递送、巡检等场景带来 TTM 和成本 80%的降低,并有望复制到电力、港口、煤矿等军团业务。例如,华为云数据中心运维机器人如图 2-1 所示。

图2-1 华为云数据库中心运维机器人





在机器人领域,如何规划多机器人的任务执行以实现最优调度,如何控制机器人的转向与前进速度以实现全程无碰的最优路径移动,如何解决多机器人的协调路径规划,如何避开移动障碍等都是非常有价值的算法难题。本次比赛通过软件模拟了多机器人的运行环境以及真实机器人的状态信息,由选手来挑战这些有价值的算法难题。

期待您的精彩解决方案。

3 题目

3.1 和决赛的主要差异点

在真实的机器人业务场景中,并不是一开始就拥有地图数据,机器人需要基于激光雷达自行完成地形的探测以构建地图数据。故我们在彩蛋题中引入了这一业务难题。

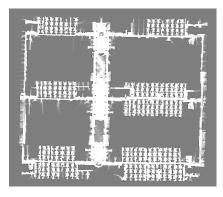




图 1-华为坂田基地 E 区办公楼探图结果

图 2-彩蛋题中的探图

与决赛主要变化点如下:

- 初始化时不再提供地图数据,"简单"去掉地图数据输入"即可"让决赛代码跑起来
- 图形界面加上了战争迷雾来显示双方探索区域。
- SimpleDemo 现在可以同时运行于初赛、复赛、决赛、彩蛋题,并且开放源代码

判题器界面运行如下:



3.2 题目介绍

题目概述

● 目标:

赚取更多的资金。

• 程序操控方式:

双方选手程序各操控 4 个机器人执行前进、后退、旋转、购买、出售等动作来完成物品递送任务,同时赚取差价获得利润。在运行结束时,选手拥有的资金数即为最终分数,所获得的资金越高越好。

• 程序交互方式:

选手程序通过标准输入和标准输出与判题器进行交互。判题器运行帧率为每秒 50 帧,对于每一帧,判题器都会把场上的实时信息通过标准输入传递给选手程序,同时从选手程序读取机器人的操控指令作用到各个机器人上。每一帧有 1000/50=20ms 的时间,由于判题器需保留 5ms 执行物理计算来模拟真实场景,故选手程序需要在 15ms 内做出每一帧的决策,如果超过 15ms 未做出决策,则系统将直接忽略这一帧的控制进入下一帧,并且在直到选手程序返回控制指令之前,不会再发送状态数据给选手程序。

注意,你不需要让自己的程序具备处理 50FPS 的性能也能正常运行(例如只处理 10FPS 也可以),但是处理更高的帧率可以让你实现更高精度的控制。

程序的输入和输出格式请参考输入与输出格式。

● 判题器使用:

比赛判题器与数据集完全开放给大家下载,并且做了跨平台设计

(Windows/Linux/MacOS),大家可以根据自身习惯选择对应版本下载。但是请注意,比赛平台使用 Linux,因此无论你选择何种平台开发调试,都必须确保你的代码可以在 Linux 下编译运行。

判题器还可以支持键盘操作来控制机器人,更详细的判题器使用说明请参考《判 题器使用说明》

术语

表3-1 术语

名词	解释		
地图	地图是一个 50 米*50 米的封闭区域。		
坐标系	往右为 X 轴正方向,往上为 Y 轴正方向,单位为米。地图左下角坐标为原点(0,0),右上角坐标为(50,50)。		
物品	物品由工作台生产和收购,可由机器人在一处工作台购买物品之后出售 给另一个工作台,由此产生的差价来赚取利润。		
工作台	工作台是一个点(没有碰撞面积),坐落于地图的空地上,其作用是收购物品进行加工、并出售成品。机器人的主要任务就是在这些工作台之间流转,执行购买、运输、出售任务以获取利润。详情参考后文中的工		

名词	解释
	作台机制。
机器人	机器人是一个半径 0.45 米的圆形物体,可携带一个物品。由选手程序进行操控,可以执行 前进、后退、旋转 三种移动操作,当机器人位于工作台附近时(圆心到点的距离小于 0.4 米),可以花钱购买物品或出售物品获得收益。此外,机器人可以在任意时刻销毁手中的物品(但不会获得收益)。机器人在携带物品时,其半径会变大为 0.53 米,由于质量=面积*密度,所以这意味着质量也会变大。

3.3 工作台机制

3.3.1 物品和售价机制

本题中总共有7种物品,分别编号为1-7。其中,1-3是原材料物品,由1-3号工作台直接产生;4-7是加工品,由4-7号工作台通过其他的物品加工而成。每一种物品都有一个购买价和原始售出价,价格表如表3-2所示。

表3-2	物品	,	耒
AV 1-/.	オクノロロ	7 / // 17-	ィイン

物品类型	生产配方	购买价	原始售出价
1	无	3000	6000
2	无	4400	7600
3	无	5800	9200
4	1+2	15400	22500
5	1+3	17200	25000
6	2+3	19200	27500
7	4+5+6	76000	105000

物品售价计算公式

- 物品售价 = |物品原始售价*时间价值系数*碰撞价值系数|
- i \forall f(x, maxX, minRate) = $\left[\left[1 \sqrt{1 \left(1 \frac{x}{maxX}\right)^2} \right] * (1 minRate) + minRate, x < maxX \right]$ minRate, x ≥ maxX
- 时间价值系数 = f(持有帧数,9000,0.8)
- 碰撞价值系数 = f(持有时累计碰撞冲量,1000,0.8)
- 彩蛋变化: 蓝方机器人累加碰撞冲量时,只累加一半

□ 说明

- 公式含义: 物品持有时间越长, 物品贬值越厉害。持有物品时碰撞的越厉害, 物品贬值也越厉害。因此, 想要获得高售价, 就必须更快的运输, 并且持有物品时尽可能避免碰撞。如碰撞不可避免, 也应当尽量减轻碰撞冲量。
- 函数f: 当x 越接近0时, 其单位x 优化所带来的收益越高, 这是考虑到x 越接近0时越难优化, 因此我们给予了极限优化更高的收益。f 函数曲线大致如下图所示。



3.3.2 工作台工作机制

本题中工作台有9种,分别编号为1-9。其中,1-3为原材料工作台,它们负责生产1-3号原材料而不收购其他材料。4-7是加工工作台,收购原料的同时也生产对应的成品。8、9为消耗工作台,只收购不生产,各工作台的收购原材料情况和生成物品情况如表3-3所示。

表3-3	T	作台类型说明
1XJ-J		上口大王帅仍

工作台类型	是收购的原材料编号	工作周期(帧数)	生产物品
1	无	50	1
2	无	50	2
3	无	50	3
4	1,2	500	4
5	1,3	500	5
6	2,3	500	6
7	4,5,6	1000	7
8	7	1	无
9	1-7	1	无

3.3.3 生产机制

物品格的存取机制

每个工作台根据其收购的原材料类型都有零或多个材料格,比如7号工作台就有3个材料格分别用于放置4、5、6号物品。同时,对于会生产物品的工作台,还有一个成品格,用于放置生产出来的成品。机器人购买物品是从工作台的成品格取走物品,而出售物品则是将物品放置到对应的材料格。

● 一个物品格只能放一个对应物品,直到被清空方可继续放入下一个。例如:您无法在7号工作台(材料为4、5、6)放置2号物品,也无法在7号工作台已放置4号材料的时候再放一个4号材料。

生产物品过程

- 消耗型工作台: 只收购原材料、不生产物品的工作台。8和9号工作台就属于消耗型工作台。
- **生产型工作台**: 既收购原材料也生产物品的工作台。1-7 号工作台就属于生产型工作台。生产型工作台的工作流程如下:
 - 1. 等待材料格物品齐备(如无需材料则跳过该步骤)。
 - 2. 消耗所有材料格物品并进入生产周期。
 - 3. 周期到达后,等待成品格空出来。
 - 4. 在成品格放入成品,生产完成。
 - 5. 重复上述过程进行下一轮生产。

工作台在每帧开始的时候进行工作,因此在当前帧消耗或生产的材料,会在当前帧立刻体现出来。

生产物品的一个示例:

4号工作台,初始状态均为空

400 帧时,放入1号材料

500 帧时, 放入 2 号材料

501 帧开始时, 判题器检测到材料齐备, 消耗材料, 进入生产。

501 帧放入 1 号材料 (501 帧已经消耗掉材料,可以继续放入)

700 帧放入 2 号材料

1000 帧开始时, 生产周期完毕, 检查成品格为空, 放入 4 号物品到成品格, 生产完成

1001 帧开始时,检测到材料齐备,消耗材料,进入生产。

1500 帧开始时,生产周期完毕,检查成品格满,生产被阻塞

.....

1800 帧,机器人买走成品

1801 帧,工作台检测成品格为空,放入成品,生产完成。

1802 帧,继续检查原材料格...

3.3.4 机器人所处工作台判定机制

当机器人与工作台距离小于 0.4 米时(圆心到点的距离),机器人可与工作台产生交互进行买卖操作。机器人最多只能身处一个工作台,倘若有附近有多个工作台满足距离小于 0.4 米,则以最近距离工作台为准,如果一样近,那么以顺序排在前面的工作台为准。

由于浮点计算都存在误差,可能会导致判题器和选手程序的计算结果不一样,因此,在输入数据中,判题器会把每一个机器人的所处工作台 ID 带给选手程序,请以此为准。

3.4 红蓝双方

蓝方机器人: 力量大, 碰撞损失小

详情: 累加碰撞冲量时只计算一半。其他属性与复赛/初赛保持一致。

红方机器人: 更轻快

详情:密度、最大推进力、最大力矩均为蓝方的 3/4,前进速度上限为 7。其他属性与复赛/初赛保持一致。

工作台:

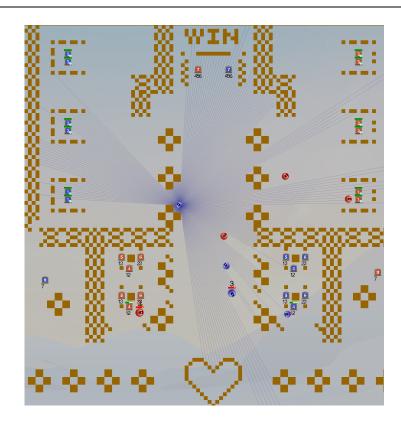
在彩蛋中,双方均有各自的工作台(分红蓝表示),选手只能与自己的工作台进行交互,同时每帧数据中也只会获得自己的工作台信息。

□ 说明

- 机器人设计考虑:这种设定意味着双方机器人各有不同的优势,双方在同等持物条件下互相碰撞时始终是蓝方更优。但不碰时,红方运送物品更快。一方面它可以防止在通道中双方机器人无限互堵(蓝方通常会获胜),另一方面,这种设计可以避免两边对撞损失对等,从而导致选手完全忽略对撞因素。
- 红蓝工作台: 这意味着你不能去抢夺对手的产品,同时自己的产品也不会被抢。

3.5 激光雷达

红蓝双方每个机器人均配备有激光雷达,激光雷达是安装在机器人圆心的一个设备,从机器人朝向开始,逆时针顺序发射 360 条激光射线(角度 0 ℃ 359 °, 0°表示当前朝向),激光射线照射到障碍或其他机器人时会中断,选手可以通过输入获取每条射线的照射长度(从圆心开始算),如下图所示:



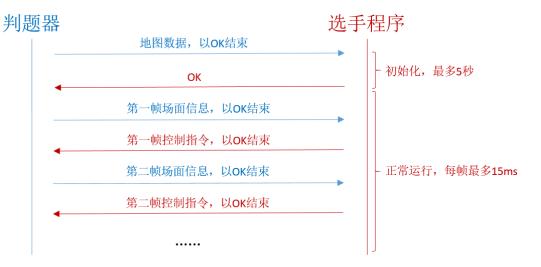
激光雷达将在每帧输入机器人数据之后以 4*360 个浮点数的形式输入给选手程序。(参考输入格式)

🗀 说明

• 在 GUI 版判题器中,可以通过 -z <位表> 的方式来控制每个机器人是否显示雷达,位表可为十进制或十六进制(0x 开头)整数。例如-z 0xFF 为显示所有机器人的激光雷达,-z 1 为显示蓝色玩家的 0 号机器人。

3.6 输入与输出格式*

3.6.1 选手程序和判题器交互过程



3.6.2 输入格式*

输入格式

所有数据采用文本格式通过标准输入和标准输出进行交互,数值之间用空格分隔。

● 初始化:

- 第一行输入一行字符串,只可能为 BLUE 或 RED,表示选手为哪一方。*
- 接下来输入一行 OK,表示初始化输入结束(注意没地图数据)

• 每一帧交互:

- 第一行输入2个整数,表示帧序号(从1开始递增)、当前金钱数。
- 第二行输入 1 个整数,表示场上<mark>己方</mark>工作台的数量 K (K <= 50)。
- 紧接着 K 行数据,每一行表示一个<mark>己方</mark>工作台,分别由如下所示的数据构成,共计 6 个数字:

名称	数据类型	说明
工作台类型	整数	范围[1,9],红方工作台也会自动由 a-i 转换为 1-9
坐标	2 个浮点 x,y	无
剩余生产时间 (帧数)	整数	-1:表示没有生产。0:表示生产因输出格满而阻塞。>=0:表示剩余生产帧数。
原材料格状态	整数	二进制位表描述,例如 48(110000)

名称	数据类型	说明
		表示拥有物品 4 和 5。
产品格状态	整数	0:表示无。1:表示有。

- 接下来的 4 行数据,每一行表示一个<mark>己方</mark>机器人,分别由如下表格中所示的数据构成,每行 10 个数字。

名称	数据类型	说明
所处工作台 ID	整数	 -1:表示当前没有处于任何工作台附近 [0,工作台总数-1]:表示某工作台的下标,从0开始,按输入顺序定。当前机器人的所有购买、出售行为均针对该工作台进行。
携带物品类型	整数	范围[0,7]。 • 0表示未携带物品。 • 1-7表示对应物品。
时间价值系数	浮点	携带物品时为[0.8,1]的浮点数,不携带物品时为0
碰撞价值系数	浮点	携带物品时为[0.8,1]的浮点数,不携带物品时为 0。
角速度	浮点	单位: 弧度/秒。 • 正数: 表示逆时针。 • 负数: 表示顺时针。
线速度	2 个浮点 x,y	由二维向量描述线速度,单位:米/秒
朝向	浮点	 弧度,范围[-π,π]。方向示例: 0:表示右方向。 π/2:表示上方向。 -π/2:表示下方向。
坐标	2 个浮点 x,y	无

判题器保证工作台和机器人的输出顺序和下标均始终一致。

- 接下来输入 4 行激光雷达数据,每行有 360 个浮点数,依次表示己方 4 个机器人的激光雷达数据。*
- 最后, 判题器会输出一行 OK, 表示所有数据已经写入完毕。
- 示例: 合法的一帧输入可能是这样的:

```
1144 199346
9
1 43.75 49.25 0 0 1
2 45.75 49.25 0 0 1
3 47.75 49.25 0 0 1
4 43.75 47.25 -1 0 0
5 45.75 47.25 168 0 0
6 47.75 47.25 -1 0 0
7 44.75 45.25 -1 0 0
8 46.75 45.25 -1 0 0
9 46.25 42.25 -1 0 0
5 3 0.9657950401 1 0 0 0 -0.3755806088 47.5760498 47.40252686
-1 0 0 0 0 0 0 0 -0.006108176429 43.75140762 48.23157501
-1 0 0 0 0 0 0 0 45.75 1.75
......[4 行激光雷达数据过多,略]
OK
```

● 判题结束:

判题结束时,判题器会关闭输入管道,同时选手程序会读到 EOF(end of file),此时应当退出程序。

□ 说明

由于浮点计算可能存在误差,判题器和选手针对机器人与工作台的距离判定不一定完全相同,因此请以机器人输入字段"所处工作台 ID"来判定当前机器人是否已经位于指定工作台,以此来决定当前帧的购买和出售行为。

3.6.3 输出格式

初始化: 读入地图数据并完成初始化后,选手程序应当输出一行 OK,告诉判题器已就绪。

● 每一帧交互:

- 第一行,选手程序需要输出一个整数,表示帧 ID。
- 紧接着,每行一个指令,按照 "指令 <机器人 ID> [参数 2]"的格式进行输出,机器人 ID 的取值范围是[0,3],对应机器人的输入顺序。支持的指令如下所示:

指令	参数 1	参数 2	说明
forward	机器人 ID 取值[0, 3]	[-2,6]之间的浮 点数	设置前进速度,单位为 米/秒 。 • 正数表示前进。 • 负数表示后退。
rotate	机器人 ID 取值[0, 3]	[-π,π]之间的浮 点数	设置旋转速度,单位为 弧度/秒 。 • 负数表示顺时针旋转。 • 正数表示逆时针旋转。
buy	机器人ID	无	购买当前工作台的物品,以输入 数据的身处工作台 ID 为准。

指令	参数 1	参数 2	说明
	取值[0, 3]		
sell	机器人 ID 取值[0, 3]	无	出售物品给当前工作台,以输入 数据的身处工作台 ID 为准。
destroy	机器人 ID 取值[0, 3]	无	销毁物品。

输出指令将按顺序依次执行,同一个机器人可以在同一帧内执行多条指令, 因此机器人可以同一帧内出售后立刻买入。

当你输出完所有指令后,紧跟一行 OK,表示输出结束。例如,一个可能的输出是:

```
1140
forward 0 4.5
rotate 0 3.14159
forward 2 5
forward 3 -5
sell 1
buy 1
OK
```

前进和旋转指令本质上是两条设置指令,这意味着如若某一帧未对某个机器 人做出前进或旋转指令(包括跳帧),将保留之前的前进或旋转参数。

□ 说明

大多数语言会默认对输出数据做缓冲,因此在输出完一帧控制数据时,你应该主动 flush 标准输出以避免判题器读不到数据导致超时。此外,由于标准输出已用于比赛交互,因此不要往标准输出打日志等其他内容,以免造成命令解析错误。平台上没有任何写文件权限,故正式提交版本不要写日志文件,你可以使用 stderr 将日志输出到控制台以方便调试。

3.7 其他设定

3.7.1 常数定义

表3-4 常数定义

名称	数值	说明
比赛时长	4 分钟	彩蛋变更点
地图尺寸	50 米*50 米	无
机器人数量	4*2	无
每秒帧数	50 FPS	无

名称	数值	说明	
初始资金	200000	无	
机器人-工作台判定距离	0.4 米	二者距离小于该值时,视为机器人 位于工作台上。	
机器人半径(常态)	0.45 米	无	
机器人半径 (持有物品)	0.53 米	无	
蓝方机器人密度	20	单位: kg/m²。质量=面积*密度,	
红方机器人密度*	15	故机器人变大后质量也会变大	
蓝方最大前进速度	6 米/s	示例: forward x 6	
红方最大前进速度*	7 米/s		
最大后退速度	2 米/s	即: forward x -2	
最大旋转速度	π/s	rotate x $[-\pi, \pi]$	
蓝方最大牵引力	250 N	机器人的加速/减速/防侧滑均由牵引力驱动	
红方最大牵引力*	187.5N		
蓝方最大力矩	50 N*m	机器人的旋转由力矩驱动	
红方最大力矩*	37.5 N*m		

3.8 异常判定与处理

● **程序异常*:** 判为 0 分,同时对手直接获得 100 万分。如若同时异常,则双方 0 分。

包括:程序崩溃、输出格式错误、指定机器人下标越界、输出数据量超长(1帧内超 8KB)。

● **逻辑异常的命令:** 忽略该指令,不扣分。

在无法执行某个指令的时候执行了某个指令,该指令被忽略,不扣分。例如,无法购买、出售、销毁的时候执行了对应指令。

- 越界的命令参数:取最接近的上下界 例如设置前进速度超出最大速度,则取最大速度。
- 初始化响应超时:直接进入比赛 5 秒内未收到选手的 OK,则直接进入比赛,并且直到收到选手的 OK之前,不会给选手下发数据。
- **控制帧响应超时**:忽略该帧控制指令

选手程序没有在 15ms 内返回控制指令,则忽略该帧的控制行为(即: 跳帧),直 到收到控制指令之前,不会继续给选手程序下发数据。

注意: 跳帧后收到的控制数据会作用在当前最新的一帧,例如第 1000 帧下发的数据,选手程序直到 1010 帧才做出响应,那么该控制指令会作用于 1010 帧,此时有可能机器人已经不在原来的工作台位置,从而导致一些购买、出售指令失败(失败的指令被忽略)。