

Club informatique Esisar

# Compétition I.A.

Format de fichier des maps



25/05/2024

# Compétition I.A

## Format de fichier des maps

Version : 0.0.1.0

Toute valeur donnée dans ce fichier est un entier en millimètre.

### I)Extension et emplacement

L'extension du fichier sera 'm', on trouvera ce type de fichier dans le dossier data/map.

Le répertoire data/map contiendra alors des fichiers du type "carte0.m"

### II)En tête

Le fichier commencera avec une en tête qui contiendra le nom de la map à la première ligne. A la seconde ligne nous avons le nombre de voiture maximum autorisée sur le circuit.

Exemple :

```
Monde_0  
2
```

### III)Liste des points

Les points sont définis avec le mot clé **points** et sur les lignes suivantes (une ligne par points) par sa coordonnée x et sa coordonnée y. Le nom du point est son numéro d'apparition par rapport aux autres points (commençant par 1).

Exemple :

```
points  
0 0  
100 0
```

### IV)Liste de lignes

Les lignes sont définies avec le mot clé **lignes** et sur les lignes suivantes (une ligne par segment) par le premier point de la ligne et le second point.

Exemple :

```
lignes  
1 2
```

## V)Liste des checkpoints

Les checkpoints sont définis avec le mot clé checkpoints et sur les lignes suivantes (une ligne par checkpoint) le premier point du checkpoint et le second point qui forment une ligne par laquelle les joueurs doivent passer.

Exemple :

```
checkpoints
1 4
2 3
```

## VI)Emplacements de départ

Les emplacements de départ sont définis avec le mot clé emplacements et sur les lignes suivantes (une ligne par emplacement) un point qui est le centre de la voiture et un angle en degré.

Exemple :

```
emplacements
5 0
6 0
```

## VII)Zone d'arrivée

La zone d'arrivée est définie avec le mot clé arrivee suivi de deux points qui donne un rectangle.

Exemple :

```
arrivee 2 3
```

## VIII)Exemple de résultat final

```
Monde_0
2
points
0 0
100 0
100 100
0 100
12 50
37 50

lignes
1 2
2 3
3 4
4 1
```

checkpoints

1 4

2 3

emplacements

5 0

6 0

arrivee 2 3