



以上是当前程序的主要算法。(寻路不考虑路途危险性的问题)

当前程序的问题有

1. 程序胜率不高, 难以击败机器人, 经常平局靠资源分取胜。
2. 还会出现既击败了机器人, 自己也死了的情况
3. 没有对无敌道具的单独考虑, 会主动撞向无敌的敌人然后扣除生命值
4. 程序进攻算法比较笨 (但是好像也蛮有效的, ~~至少我是打不过~~)
5. 没有采集功能, 不会利用道具优化决策, 还经常出现放炸弹炸掉道具情况 (都是分啊)
6. 会出现僵死情况, 初步判断是采集算法中使用曼哈顿距离的问题 (比如曼哈顿距离近的一个点, 因为障碍物阻挡向另外一个点行走, 导致来回振荡问题)
7. 敌人连通就不再采集, 且未连通时不考虑敌人情况。
8. 不考虑敌我双方的血量, 护盾, 无敌, 炸弹数量 (敌)
9. 不对敌人做出任何估计预测
10. 采集时放置炸弹必定在最邻近位置, 但经常这不是最优解。

程序优势：

1. C++执行速度快
2. (至少偶尔能打过 silly-bot)
3. ~~(能写出来就不错了, 没有3)~~

每一次提交进行三次战斗，每次战斗分数组成为 运行成功激励分（12000）+获胜额外奖励分（5000）+游戏内部计分（死亡-12000 击杀敌人+10000 破坏障碍+10 拾取道具+100）
每日可提交 5 次，分数取最优。

07:38 0.60 KB/s 5G 45%

提交时间: Tue Nov 14 2023 22:30:24 — 总得分: 3850(回合总得分) + 3 * 12000(执行成功得分) + 2 * 5000(回合获胜得分) = 49850

回合[得	胜	you:
1]	分:	方:	2120
	2120	分	

点击下载log

回合[2] 超时 点击下载log

回	得	胜	bot:
合	分:	方:	1030
[3]	-840	分	

点击下载log

回合[得	胜	you:
4]	分:	方:	2570
	2570	分	

点击下载log

回合[5] 超时 点击下载log

回合[6] 超时 点击下载log

你是不是在第一次测评没结束的时候就上传了第二次测评

对的。

这样不行

啊？

11:54

你必须等到第一次测评结束，三次结果都出来了之后才上传第二次测评

你试一下这样子，看一下有没有报错

但是计分没问题啊。

这个会导致超时异常😂