

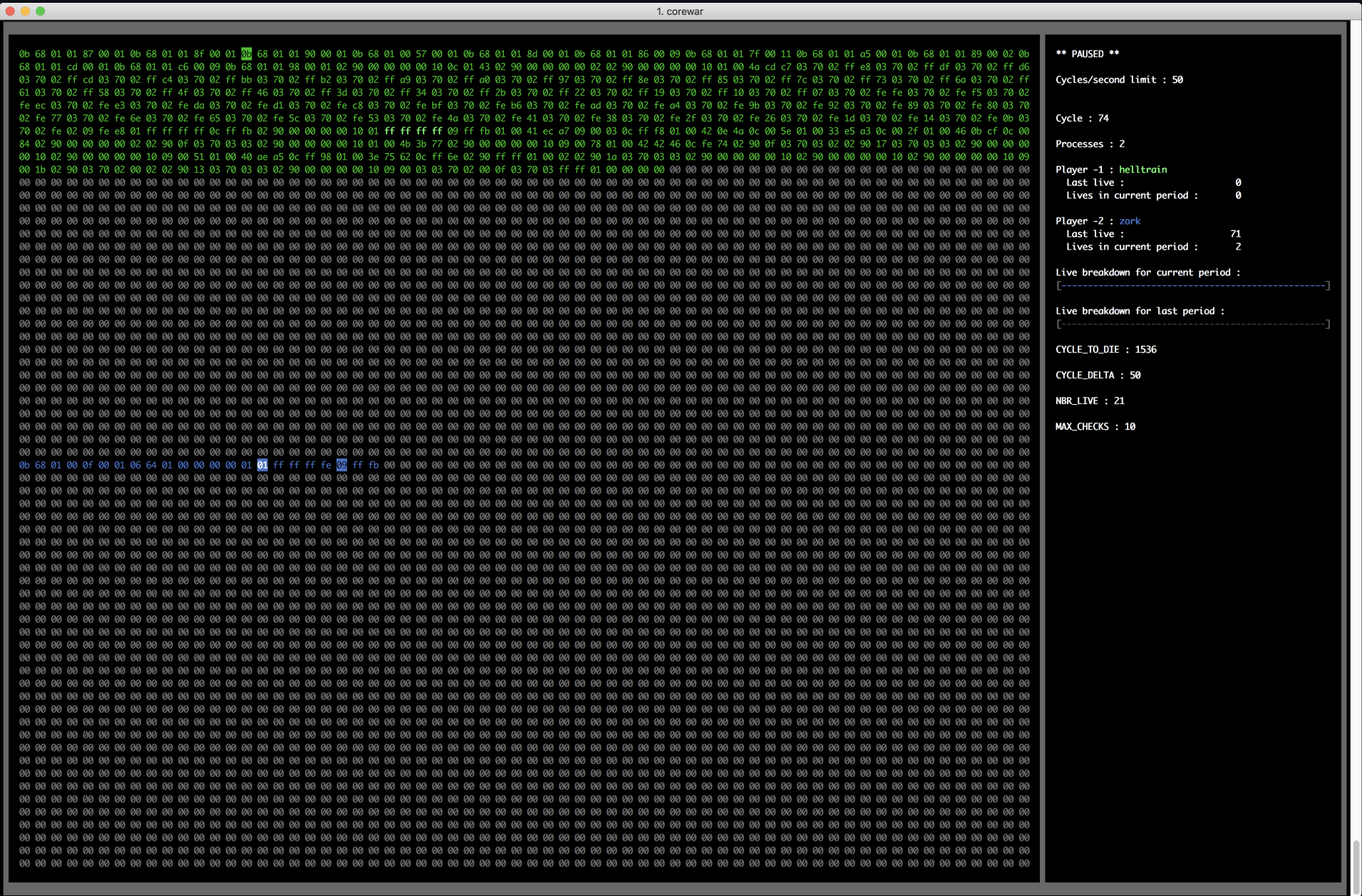
Visualisation

[Jump to bottom](#)

VBrazhnik a modifié cette page le 3 janvier 2019 · 1 révision

La visualisation est une partie bonus du projet Corewar, il existe donc de nombreuses options pour sa mise en œuvre.

Dans cette section, l'approche de visualisation qui nous a été fournie à titre d'exemple sera analysée.



Il est basé sur la présence de chacun des joueurs qui participent à la bataille, leur propre couleur.

Cette couleur sera utilisée pour peindre le code exécutable du champion lors de l'initialisation de l'arène, ainsi que les zones de mémoire qui seront écrites par les chariots lui appartenant à l'aide des opérations `st` et `sti`.

La liste du joueur comprend le chariot, qui est placé au début de son code source avant la bataille, ainsi que tous les chariots qu'il engendrera ensuite en utilisant les opérations `fork` et `lfork`.

Les zones de mémoire qui ne sont pas peintes dans les couleurs de l'un des joueurs auront une couleur par défaut - gris.

Le chariot

Les voitures se distinguent également d'une manière particulière dans l'arène. La cellule sur laquelle se trouve actuellement le chariot est mise en évidence comme suit: background - la couleur du code dans la cellule; le contenu est noir.

Il est important que l'arrière-plan montre la couleur du code de la cellule elle-même, et non le signe d'insertion. Autrement dit, le chariot généré par le joueur "vert" frappant le champ bleu brillera en bleu.

Sites rénovés

En outre, les destinations de mémoire qui ont été enregistrées par des opérations `st` et sont allouées d'une manière spéciale `sti`. Le contenu de ces cellules sera mis en évidence en gras pour les 50 prochains cycles.

Opération `live`

En plus des sections de mémoire mises à jour, l'opération est également allouée `live`.

Pour les 50 prochains cycles, la cellule qui contient le code de cette opération sera mise en évidence de la manière suivante: arrière-plan - la couleur du curseur qui a effectué cette opération; le contenu de la cellule sera blanc et gras.

A propos, l'affichage de l'opération terminée `live` a priorité sur l'affichage du chariot. Par conséquent, lorsque ces deux entités sont superposées, le curseur ne sera pas visible.

► Des pages `neuf`

1. [introduction](#)

2. [Fichiers fournis](#)

3. [Assembleur](#)

4. [Analyse lexicale](#)

5. [Assemblage en Bytecode](#)

6. [Démontage](#)

7. [Machine virtuelle](#)

8. [Visualisation](#)

Cloner ce wiki localement

https://github.com/VBrazhnik/Corewar.wiki.git