

## Init.Sim

Enthält die Daten die zum Inizialisieren der Simulation benötigt werden. Hierzu gehört die Map gröÙe, die Player Position und die Zombie Positionen.

Datei:

```
5000 5000
3500 1500
4500 4500
500 4500
4500 500
4001 4201
3501 4001
4001 4201
3501 4001
550 4520
4600 200
2230 3400
4201 4201
4301 2901
1001 4001
```

Erste Zeile: MapSize

Breite Höhe            Enthält 2 Integer Werte, diese geben die Breite und Höhe der Map an.  
5000 5000

Zweite Zeile: PlayerPosition

X Y                    Enthält 2 Integer Werte, diese geben die X und Y Position des Players an.  
3500 1500

Alle folgenden Zeiln: ZombiePosition

X Y                    Enthält 2 Integer Werte, diese geben die X und Y Position des Zombies an.  
4500 4500

## Player.Simin

Enthält für jeden Schritt der Simulation die Aktion die der Player ausführt. Entweder eine Position in deren Richtung sich der Player bewegen soll, oder ein Flag, dass eine Bombe gelegt werden soll.

1165 2124

1165 2124

true

2500 2500

2500 2500

Position:

X Y

Die Position in deren Richtung sich der Player im nächsten Zeitschritt bewegen soll. Enthält 2 Integer Werte, diese geben die X und Y Position an.

1165 2124

PlaceBomb:

PlaceBomb?

Ein Boolean der angibt ob eine Bombe an die Momentane Position gelegt werden soll.

True

In einem Zeitschritt kann immer nur eine Aktion ausgeführt werden, dass bedeutet es kann entweder in Richtung einer Position gegangen, oder eine Bombe gelegt werden.

## State.Simout

Enthält die ausgeführten Simulationsschritte. Nützlich um die Simulation nachzuzufolziehen.

Erste Zeile: MapSize

Breite Höhe Enthält 2 Integer Werte, diese geben die Breite und Höhe der Map an.

5000 5000

### **Datenblock:**

Dann immer ein Datenblock der einem Simulationsschritt entspricht. Jeder Datenblock wird mit einer "#" beendet.

Erste Zeile: PlayerPosition und Health

X Y Health Enthält 3 Integer Werte, diese geben die X und Y Position des Players an, sowie das verbleibende Leben.

2500 2500 100

Zweite Zeile: Anzahl Zombies

N Ein Integer Werte der die Anzahl der Zombies angibt.

10

Nächste N Zeilen: ZombiePosition

X Y Enthält 2 Integer Werte, diese geben die X und Y Position des Zombies an.

4500 4500

Nächste Zeile: Anzahl der Bomben

B Ein Integer Werte der die Anzahl der Bomben angibt, die momentan in der Map platziert sind.

1

Nächste B Zeilen: BombPosition und Countdown

X Y Countdown Enthält 3 Integer Werte, diese geben die X und Y Position der Bombe an, sowie die verbleibenden Züge bis zur Detonation.

2149 2808 9

Letzte Zeile: Score

Score ein Integer Wert der den gesamten erreichten Score angibt.

42