



DEVELOPMENT SESSION

# Мисията невъзможна

Иван Мавров

Иван Латунов

Хаос Софтуер

## Мисията невъзможна

Историята не помни толкова обтегнати отношения между шпионските лагери.

Всяка вечер отряд от най-добрите ни агенти тайно неутрализира противниковата защита, готвейки се за най-лошото.

Всяка успешна атака компрометира защитата на противника пропорционално на големината на съставения отряд.

Но внимавай! Сред нас има чужди шпиони, които биха саботирали мисията, ако участват.

Всяка неуспешна атака оставя противника непокътнат.

Твоята мисия, ако решиш да я приемеш, е да пробиеш чуждата защитата преди те да пробият нашата.

## HTTP – начало на играта

- Send: "{ "name": "<nickname>", "level": <level> }"
  - <nickname> - потребителско име, псевдоним
  - <level> - индекс на пример, ниво
- Receive: "N"
  - N - размера на армията, с която разполагаме. Това е и устойчивостта на противниковата защита.

## HTTP – ход на играта

- Send: "[<soldier\_0>, <soldier\_1>, ..., <soldier\_i>, ..., <soldier\_K-1>]"
  - K - размерът на отряда, който изпращаме. Целочислено число в интервала [1, N - 1].
  - <soldier\_i> - целочислен индекс на агента, който избираме за мисията. Допустима стойност [0, N - 1].
- Receive: "H"
  - H - защитата на противника след атаката. Целочислено число в интервала [0, N].

## TCP – начало на играта

- Send:
  - 64B потребителско име. 64 ASCII символа.
  - 4B индекс на ниво. 32bit integer.
- Receive:
  - 4B размера на армията, с която разполагаме. 32bit integer.

## TCP – ход на играта

- Send:
  - 1028B - отряда, който изпращаме. 32bit integer масив от 257 елемента: размера на отряда и до 256 индекса
- Receive:
  - 4B - защитата на противника след атаката. 32bit integer в интервала [0, N].

Успех