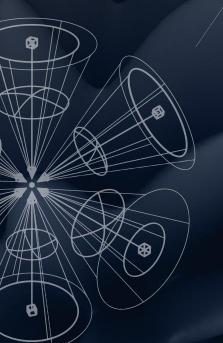




DEVELOPMENT SESSION

Мисията невъзможна

Иван Мавров Иван ЛатуновХаос 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 предите да пробият нашата.

НТТР – 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.

НТТР – ход на играта

- Send: "[<soldier_0>, <soldier_1>, ..., <soldier_i>, ..., <soldier_K-1>]"
 - К 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"
 - Н защитата на противника след атаката. Целочислено число в интервала [0, N].

ТСР – начало на играта

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



ТСР – ход на играта

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



Успех