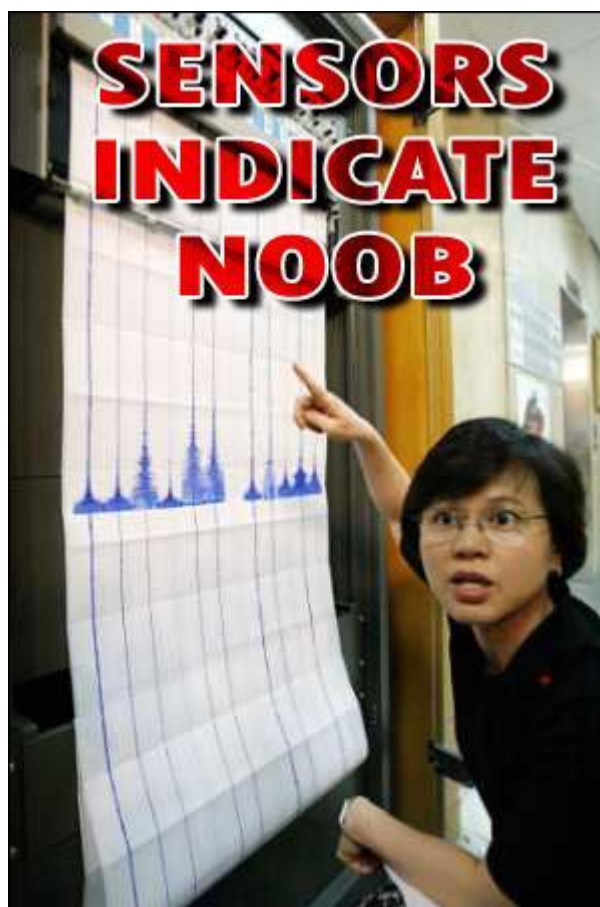


# DynaBlaster – n00b

Piotr Jędrzejczak

Michał Nowak

6 lutego 2009



## 1 Opis algorytmu

Algorytm działania naszego gracza jest dosyć prosty. W specjalnej strukturze przechowujemy zebrane informacje o stanie gry - położenie bomb, ich zasięgi oraz przewidywane czasy wybuchów, aktualne pozycje skrzynek i bonusów oraz informacje o graczach.



Decyzję o kierunku ruchu n00b podejmuje oceniając stany gry powstałe w wyniku przejścia na sąsiednie pola lub pozostanie w miejscu. Na ocenę pola mają wpływ następujące czynniki:

- Długość ścieżki do najbliższego przeciwnika.
- Długość ścieżki do najbliższego bonusu.
- Długość ścieżki do najbliższego bezpiecznego punktu.
- Liczba dróg wyjścia z pola.
- Czas po jakim na tym polu nastąpi wybuch.

Bomba zostanie położona, jeżeli:

- Po położeniu bomby n00b będzie miał gdzie uciec.
- Bomba nie przedłuży istniejącego łańcucha bomb eksplodującego w najbliższym czasie.
- W pobliżu n00ba jest inny gracz lub położona bomba zniszczy skrzynkę.

## 2 Uwagi

1. Klasą implementującą obie fabryki jest `com.jdyna.players.jedrzejczaknowak.NoobFactory`
2. Nasz gracz podczas turnieju wygrał rywalizację na mapie tournament-3 oraz przetrwał najdłużej ze wszystkich botów podczas meczu ludzie vs boty.