

恶狼战役

For learning Erlang, so we fighting in erlbattle

Agenda



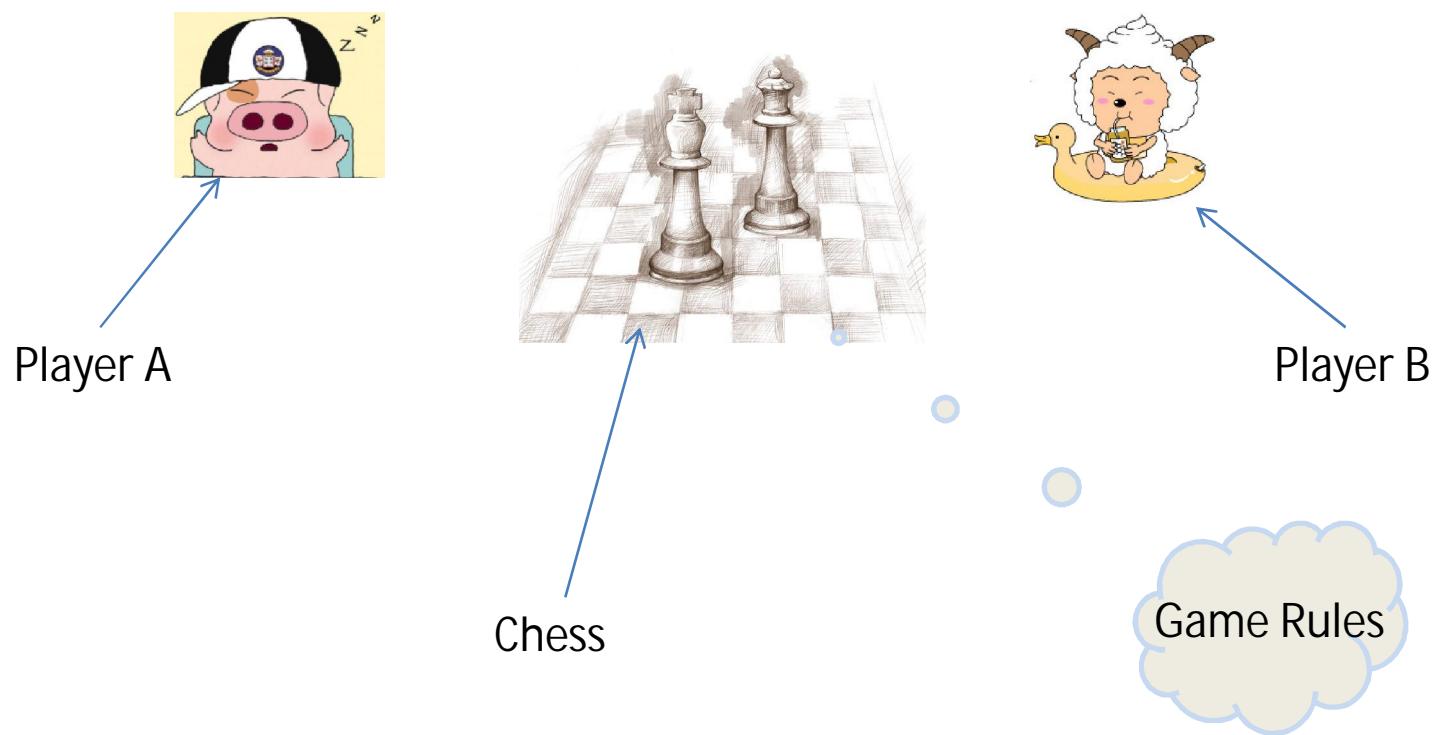
- 什么是恶狼战役
- 主程序架构体系
- 指挥艺术
- 恶狼战役的现实意义

什么是恶狼战役？

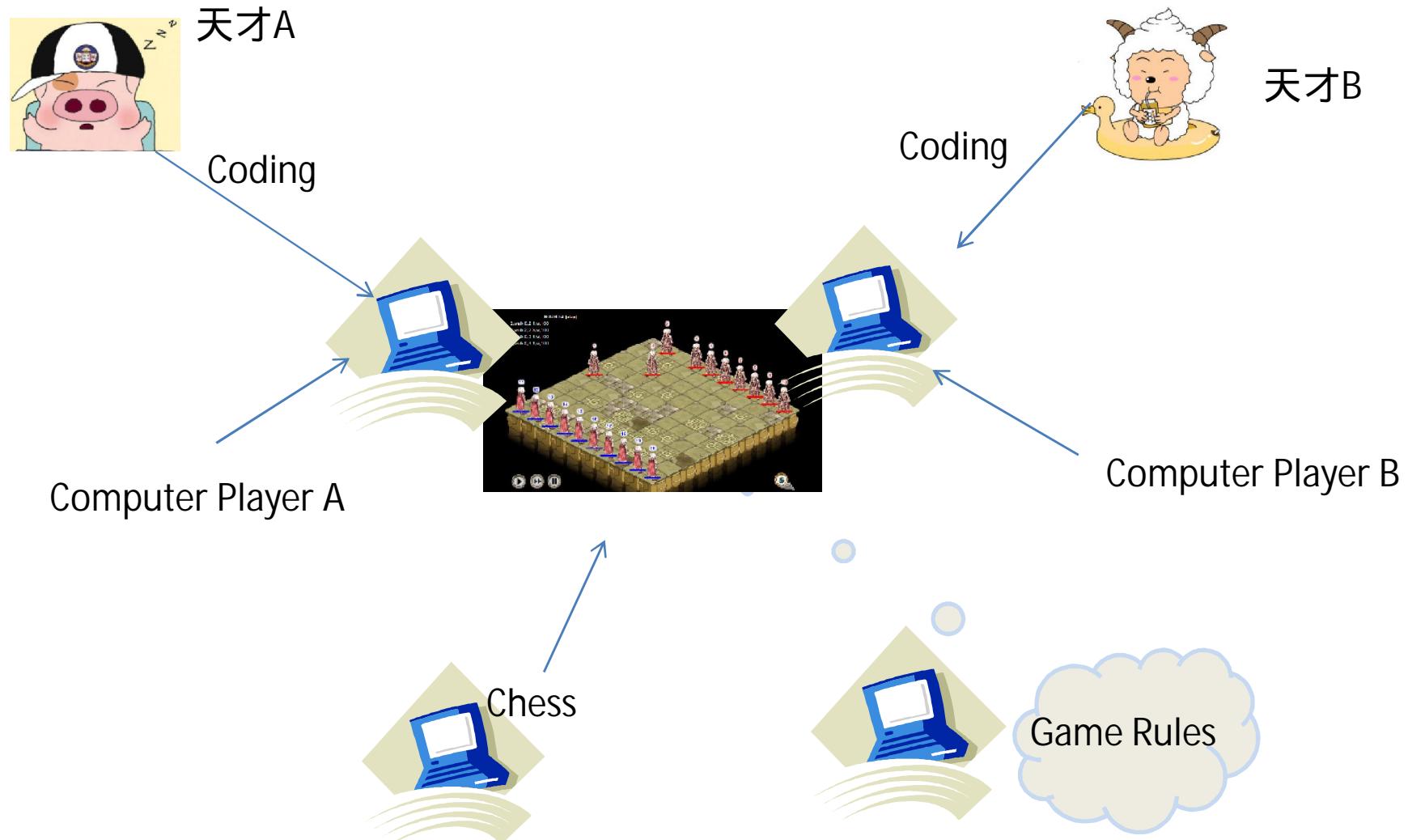


One Movie better than 10000 words

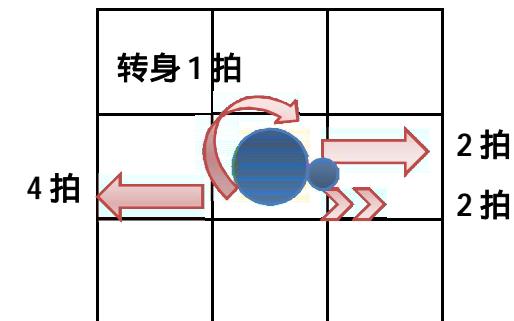
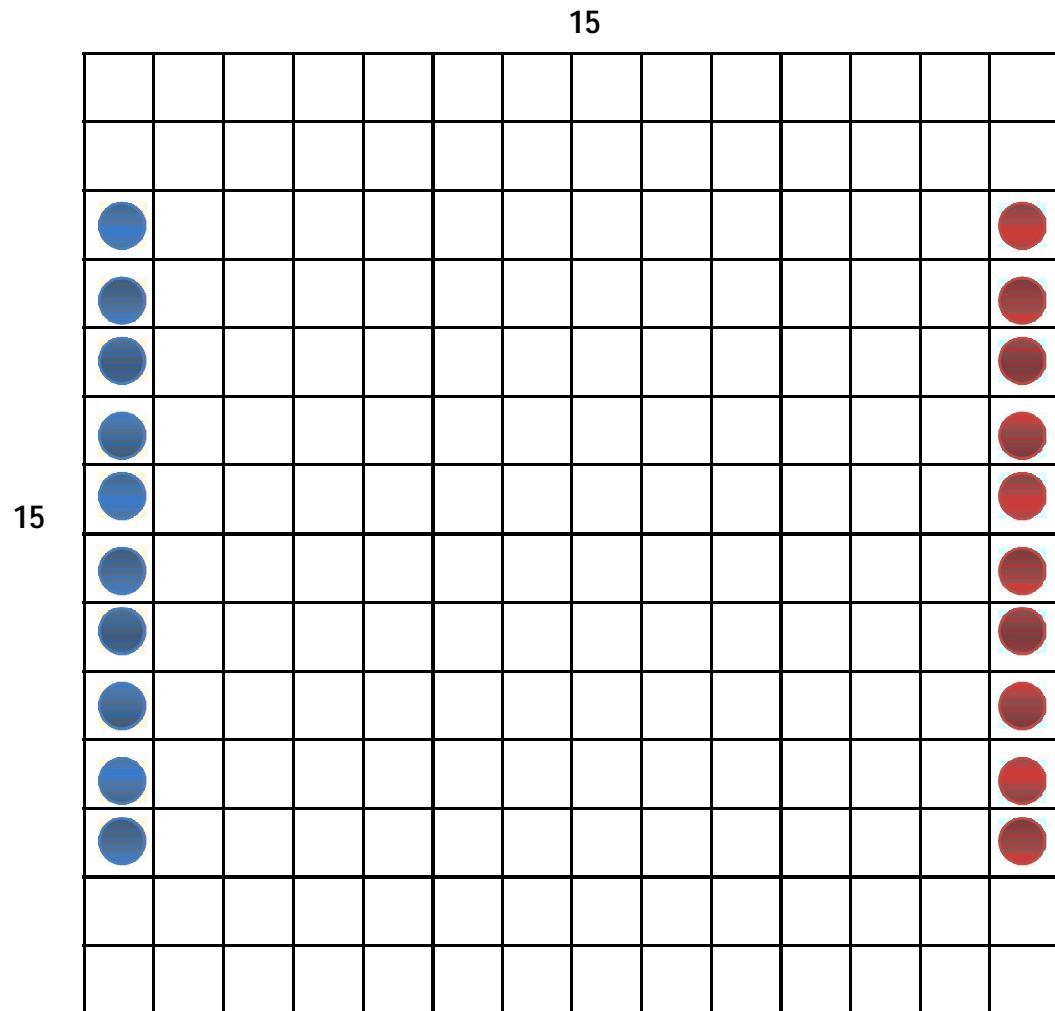
什么是恶狼战役？



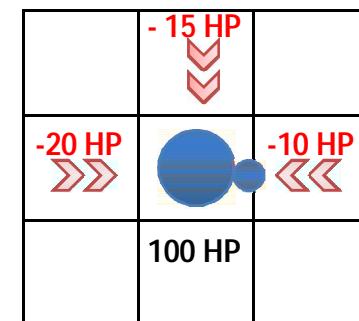
什么是恶狼战役？



Game Rule: 世界规则

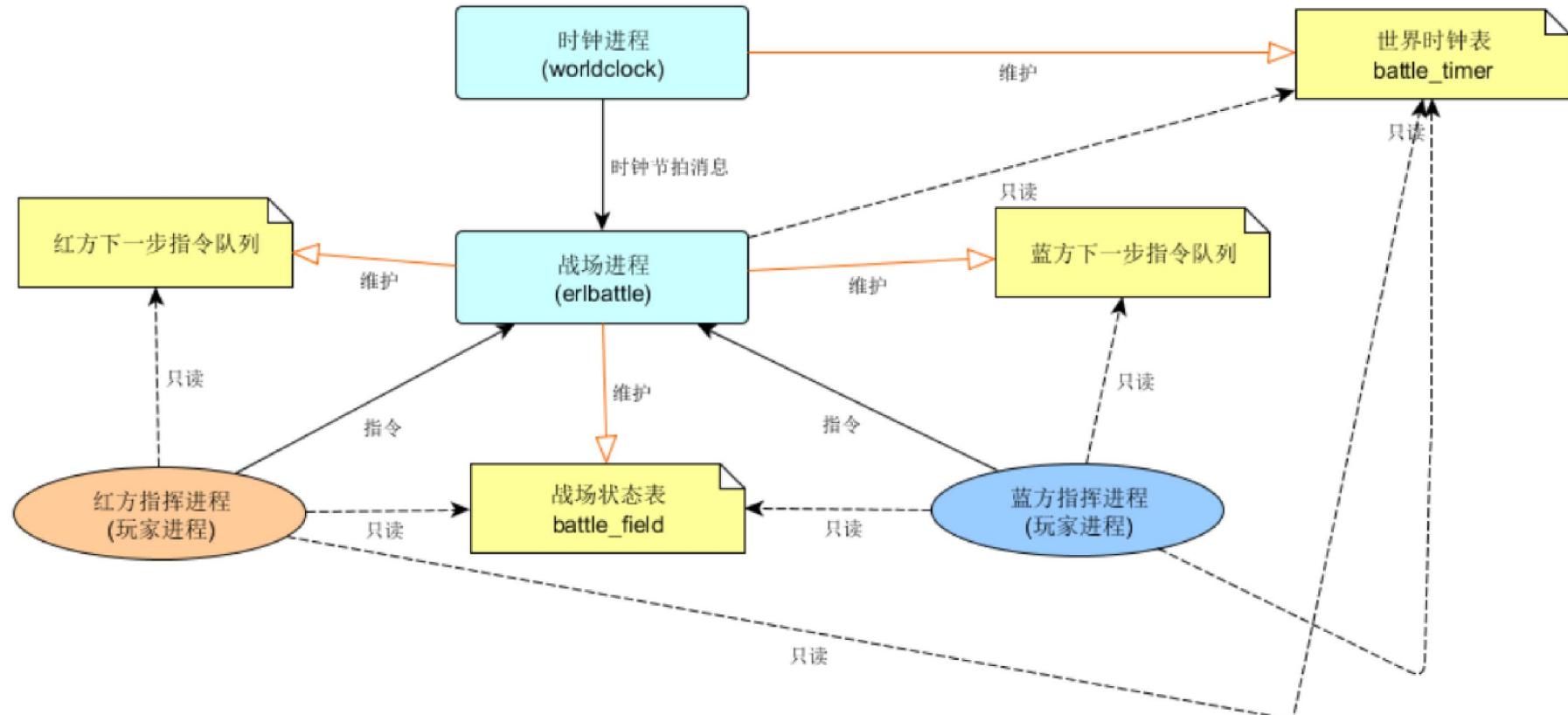


战士动作

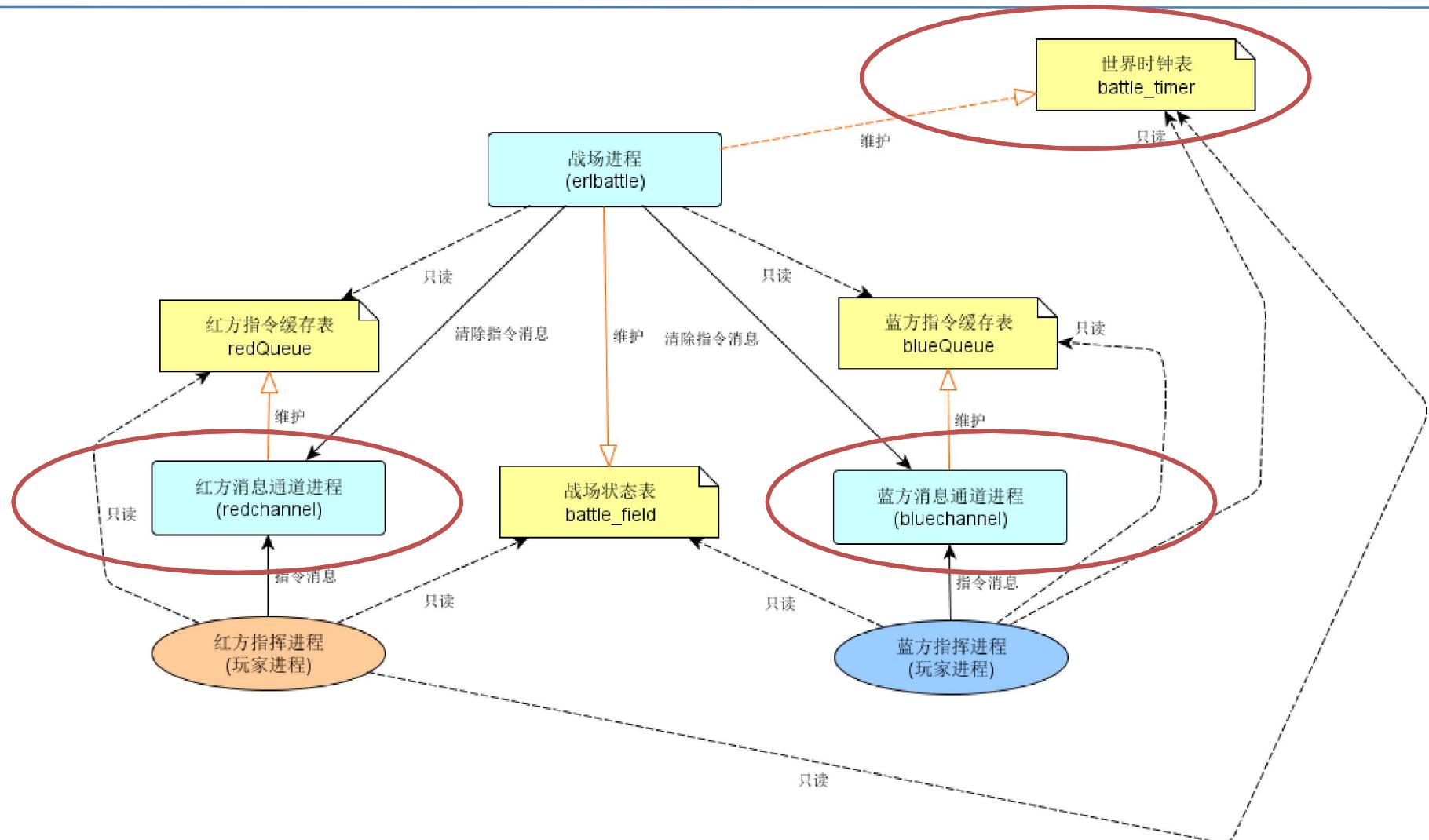


被攻击损耗

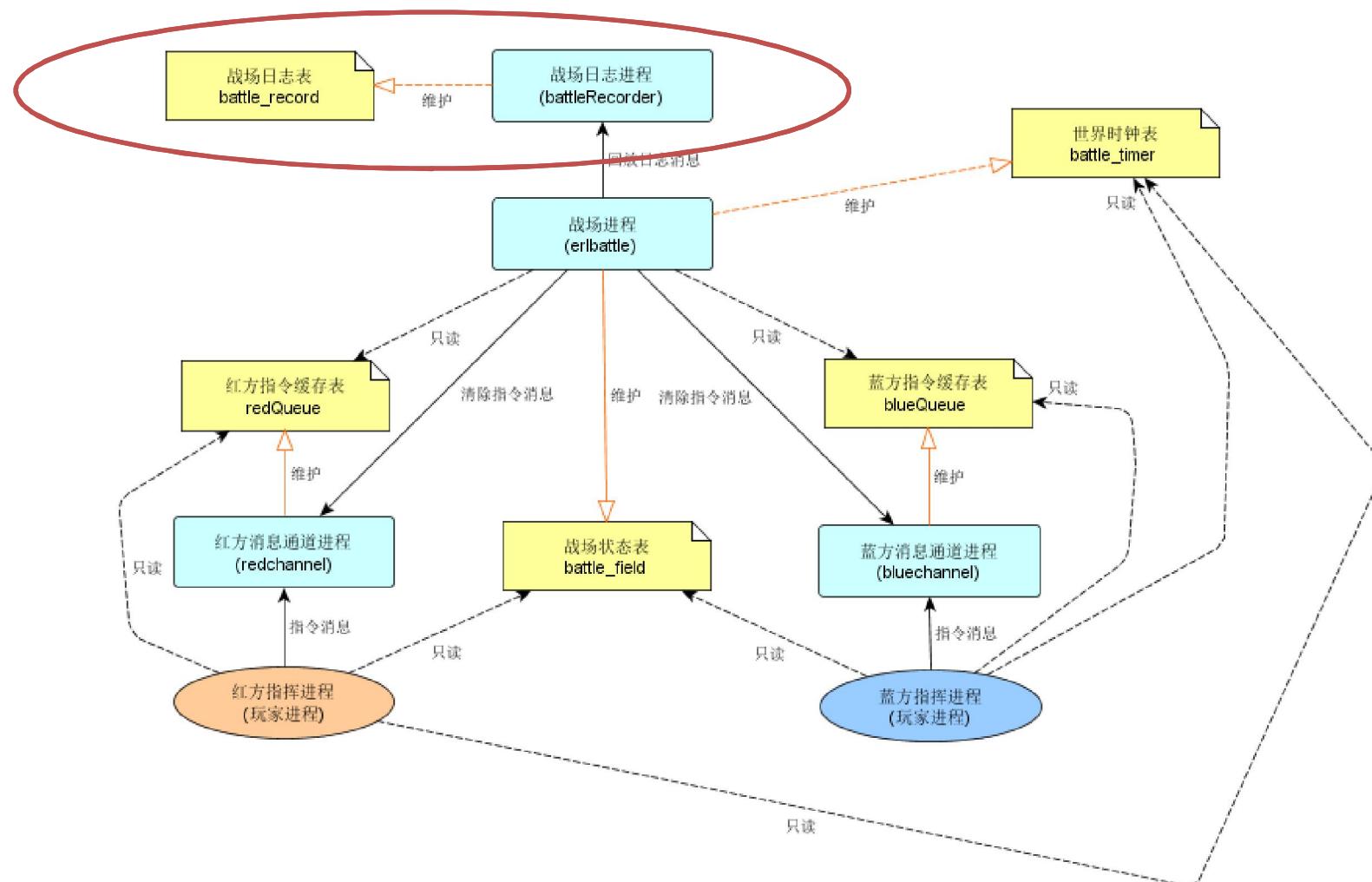
战场主程序 : Model 1



战场主程序 : Model 2



战场主程序 : Model 3



运行环境测速



$T = 1\text{千万次} (\text{list:reverse}([\dots] + \text{math:sqrt}(..)) / 20$
100ms

ThinkPad w500

战队列表

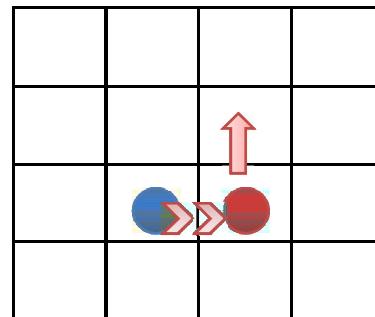


战队名称	作者	特点
feardFamers	老范	示例程序
englandArmy	老范	示例程序
soldier	老范	单兵作战
Mate	老范	发挥团队攻击特点
neoe	neoedmund	张飞的步兵部队
Triple	Hwh	华美的阵形，精妙的算法
H1.t1	Hwh	严防死守
大内密探灵灵龙	郎咸武	走三步，防守
RandomArmy	KarlMa	乱战之队

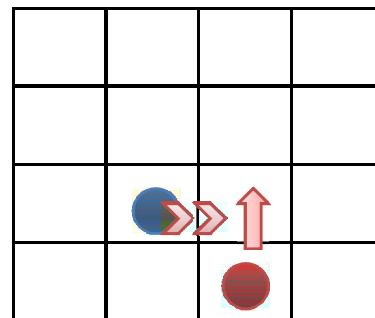
同一节拍动作次序



三个战士同时向前列队前进



发动攻击时，敌方正好离开



发动攻击时，敌方正好进入

指挥指令接口



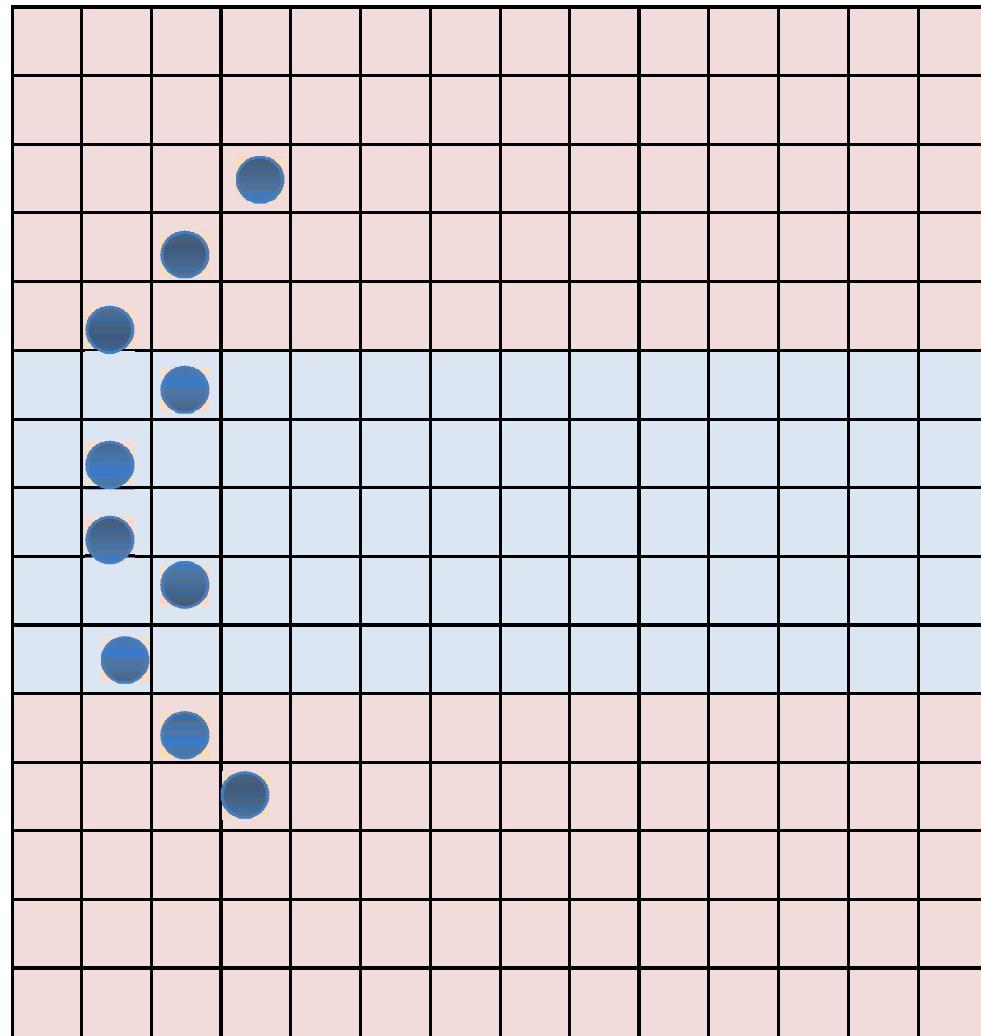
Channel ! {SoldierId, Action, Sequence}

↓ ↓ ↓ ↓
消息通道 战士号 动作指令 优先次序

2	2	3	4	4	10	12	12
0	0	0	0	0	0	1	2

从双方Seq
最大的随机
选取一个战
士优先发动

Tripple 战队算法分析

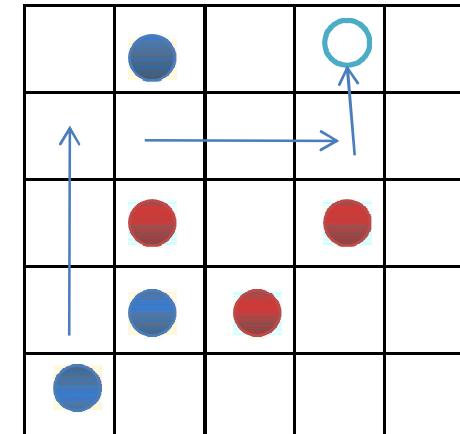


华丽阵形



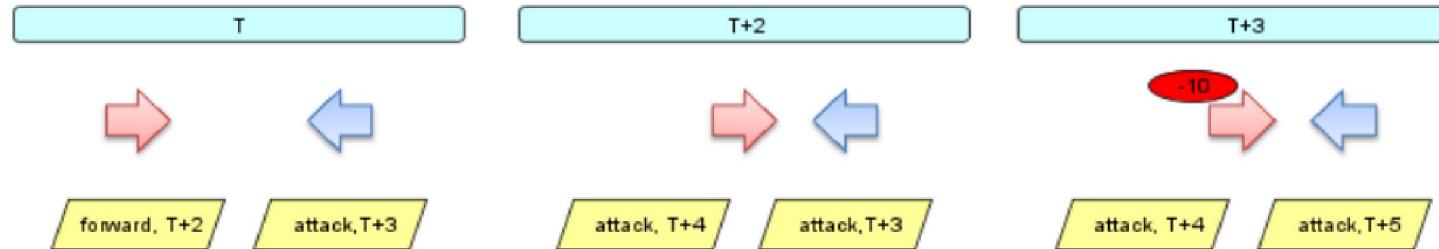
横向战区划分，配备战力

A+ 寻路算法，快速接敌



攻击Sequence 4, 移动Sequence 0

防御还是进攻？



防御是一种较强的战斗手段

----- 《战争论》 [德]克劳塞维茨

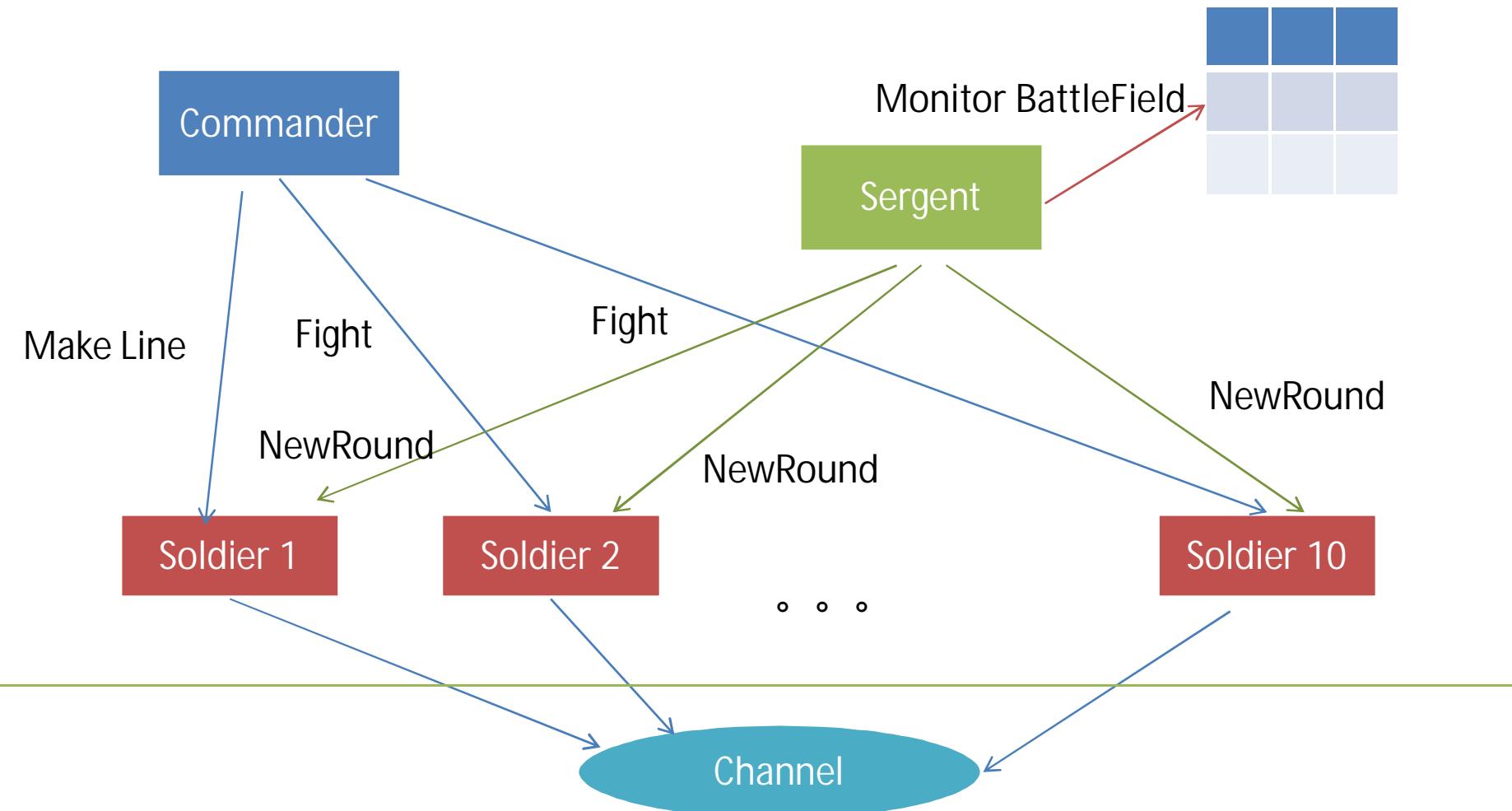
Mate 战队破防战况



进攻是最好的防御

----- 《战争论》 [德]克劳塞维茨

玩家指挥程序的多进程架构





斑马书就是我的EB

---- 《Erlang 程序设计》译者 Jacky Zhao

恶狼战役的现实意义



- A+ 寻路算法
- 决策树算法
- 蚁群算法
- 实时控制系统应用
- ...
- 并行运算
- Erlang 在网络游戏 AI 中的应用
 - 每个怪物一个进程？
 - 每组怪物一个进程？
 - 每个副本一个进程？

恶狼战役的现实意义



- 对于希望学习Erlang 的新手
 - 趣味性，挑战性，无需学习其他不相干知识
- 对于希望竞赛的编程高手
 - 与人斗其乐无穷
 - 研究各种人工智能算法
 - 最大限度发挥Erlang并行运算特长
- 对于求职者
 - 通过恶狼证明你的技术能力
- 对于雇主
 - 评测求职者Erlang 能力的绝佳手段

欢迎大家加入



恶狼战役

<http://code.google.com/p/erlbattle/>

出品人：恶狼战役团队



-
- 老范
 - Zoom.quiet
 - Max Fung
 - Hwh
 - Karlma
 - HouMin Yuan
 - Neoedmund
 - Wolfgang
 - EvenTao