



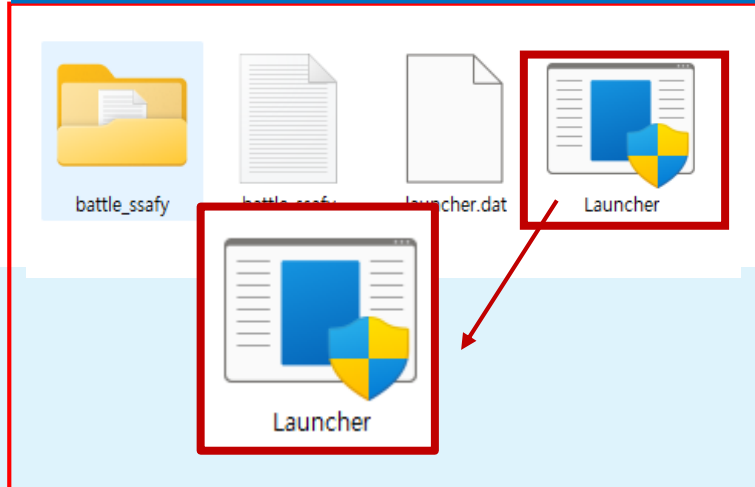
과목평가



[6회차 과목평가] 배틀싸피

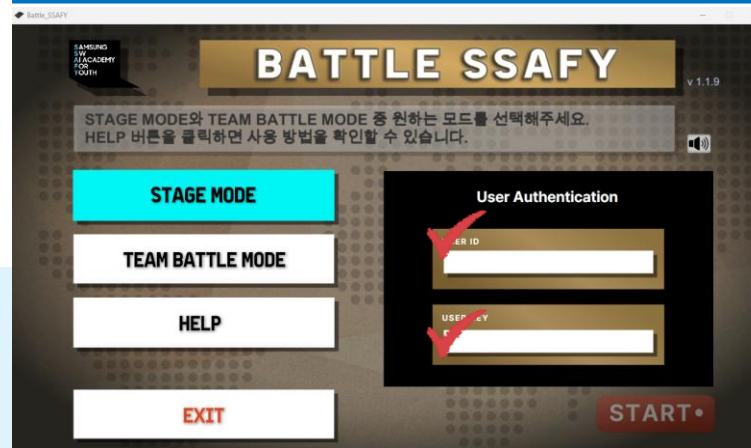


① 프로그램 실행하기



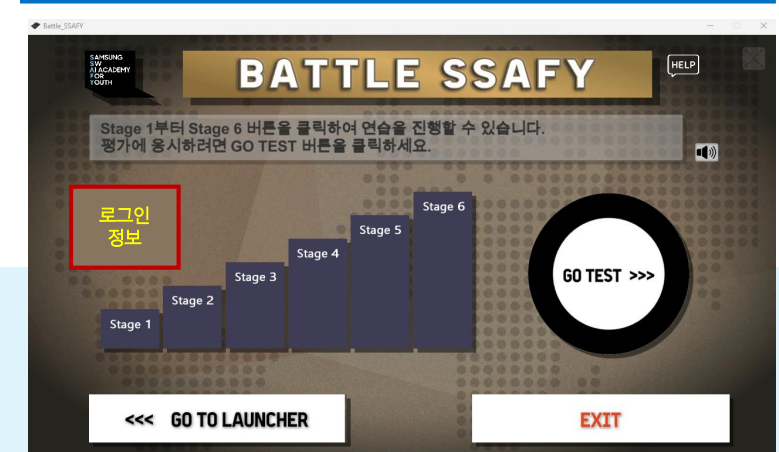
- 다운로드 받은 배틀싸피 압축파일 內 Launcher를 실행

② 로그인 하기



- 팀 ID / 팀 KEY 확인하기
<https://project.ssafy.com> 접속 및 로그인
→ Play - 홈 클릭하기 → 배틀싸피 입장하기
→ 나의 팀 정보 → 기본정보 → 팀 ID / 팀 KEY 확인
- 배틀싸피 입장하기

③ Stage Mode 접속하기



- Stage Mode 접속 확인
- Login ID 본인 것인지 확인



[6회차 과목평가] 배틀싸피



Stage Mode(과목평가)



※ 평가 시간 중 부정행위 금지
(코드 공유, 토론, 인터넷 검색, 생성형AI 사용 등 불가)

1 Stage 1~6 (배틀싸피 연습)

- 총 6개의 Stage를 Play 할 수 있습니다.
- Stage는 과목평가 종료 전까지 도전 가능합니다.

2 Go Test(과목평가 제출용)

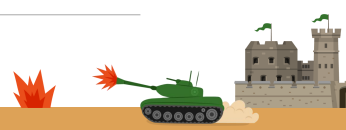
- 평가 종료 전 까지 충분히 연습했다면 **GO TEST** 버튼을 클릭합니다.
- **GO TEST** 클릭 시 Stage 1~6까지 자동 Play가 됩니다.
- 각 Stage에서 얻은 점수의 총점 중 **최고점이 최종 점수로 인정됩니다.**



[6회차 과목평가] 배틀싸피



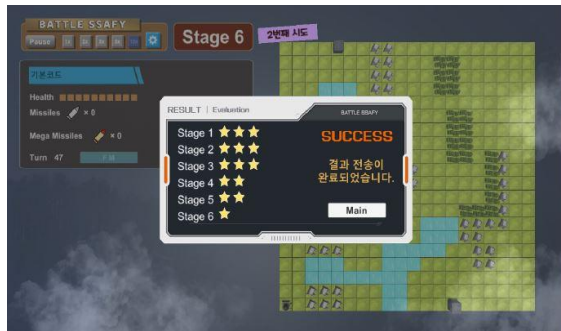
구분	맵	미션 내용	공통 사항
Stage 1		맵의 크기는 8*8 시작점에서 이동하여 적의 포탑을 파괴합니다.	<div>최종 목표</div> <ol style="list-style-type: none"> ①포탑까지 최단 경로로 이동 ②포탄을 발사해 적의 포탑 파괴 ※최단 경로가 아닌, 포탑 파괴만 해도 미션 성공 <div>기본 규칙</div> <ol style="list-style-type: none"> ①스테이지 별 맵은 랜덤으로 제공 - 난이도는 동일 ②100턴 제한 ③60초 이상 움직임 없이 멈춰있는 경우, 자동 FAIL <div>Pass 기준</div> <p>비전공 : Stage별 ★ 총합 10개 이상 전공 : Stage별 ★ 총합 11개 이상</p>
Stage 2		맵의 크기는 8*8 다양한 이동 경로 중 최단 경로로 이동하여 적의 포탑을 파괴합니다.	
Stage 3		맵의 크기는 8*8. 물 지형 추가, 이동 가능한 지형만 최단 경로로 이동해 적의 포탑을 파괴합니다.	
Stage 4 Pass 핵심맵		맵의 크기는 8*8 다양한 이동 경로와 사거리를 고려하여 최단 경로로 이동해 적의 포탑을 파괴합니다.	
Stage 5		맵의 크기는 10*10 나무 추가, 장애물 제거를 고려하여 최단 경로로 이동해 적의 포탑을 파괴합니다. (*메가 포탄 지급)	
Stage 6		맵의 크기는 16*16 보급시설에서 암호 를 해독하여 메가 포탄을 습득하고 실시간 지형 변화에 대응하여 최단 경로로 이동, 적의 포탑을 파괴합니다. (*적의 탱크 존재)	



[6회차 과목평가] 배틀싸피



| 점수 제출: 배틀싸피 점수 SSAFY GIT 자동 제출




☆ ☆ ☆ 유의사항

- ① 각 Stage마다 2번의 시도 후, 해당 Stage 별 개수 결정
- ② 2번의 시도 중 더 낮은 별의 개수를 해당 Stage의 성적으로 인정
- ③ Stage 진행 중 fail 하면,
이전 Stage까지 획득한 별의 합산 점수가 서버에 저장
- ④ 제출된 점수의 총점 중 **최고점이 최종 점수로 인정**

* 최종 점수는 평가 후 eduSSAFY **일괄 반영** 예정

| 코드 제출 : 학사시스템(eduSSAFY) 內 Quest

마이캠퍼스	강의실	커뮤니티	HELP DESK
레벨3매일리지	라이브 바로가기	설문조사	공지사항
출석현황	내강의 다시보기	열린 게시판	FAQ
학습중 이력	전체강의 다시보기	익명 게시판	11 문의
평한 목록	주차별 커리큘럼	우리반 보기	학사규정
서류제출	Quest/평가		

 **제출시간 :**
9/22(월) 09:30 ~ 12:30

☆ ☆ ☆ 유의사항

- ① 파일명 : 지역코드+반_학번 (서울A, 대전B, 광주C, 구미D, 부울경E)
ex) 서 울 19반 김싸피 (학번: 1112301) → **A0019_1112301**
대 전 02반 이싸피 (학번: 1112302) → **B0002_1112302**
광 주 03반 박싸피 (학번: 1112303) → **C0003_1112303**
구 미 04반 최싸피 (학번: 1112304) → **D0004_1112304**
부울경 05반 정싸피 (학번: 1112305) → **E0005_1112305**
- ② ZIP파일로 본인이 작성한 코드를 압축하여 제출
- ③ 내용 : 어떤 전략으로 알고리즘 구현했는지 본문에 기입





FAQ





Q 배틀싸피 평가 시 유의사항은 무엇인가요?

A

배틀싸피 프로그램은 Windows 환경에서 실행되니 환경 준비해주시길 바라며,
12시30분 까지는 코드 공유, **토론 시 부정행위**로 간주되니 유의하시기 바랍니다.
또한 평가 시간 동안에는 [STAGE MODE]에만 접속하여 최선을 다해 평가에 참여해 주세요.

Q 코드 작성 및 제출 시 유의사항이 있나요?

A

코드 작성 시 각 Stage별로 각각 코드를 작성하는 것이 아니라
하나의 코드로 모든 Stage를 수행할 수 있도록 작성해야 합니다.
(즉, 스테이지가 변경되는 것까지 고려해서 코드 작성 必)
또한 코드가 중간에 오류가 나 실행이 불가할 시 서버에 점수가 저장되지 않으므로 정확하게
구동되는 코드를 작성해 주세요. 코드 제출 시 전략은 본문에 적어 주시면 됩니다.(txt파일 새로 생성 X)





Q 입출력 데이터의 예시가 있을까요?

A

입출력 데이터 관련 예시 및 설명은 [사용자 매뉴얼]파일과
배틀싸피 프로그램 실행 후, [HELP]를 통해 확인하실 수 있습니다.
평가 시간 동안 언제든지 볼 수 있으니 참고하여 여러분 관점에 따라 코드를 구현하시면 됩니다.

Q GO TEST 진행 시, 1개의 스테이지를 2회 시도하게 되어 있는데 점수 산정은 어떻게 되나요?

A

하나의 스테이지를 2회 시도하여 통과해야만 다음 스테이지로 넘어갈 수 있으며,
2회 시도 중 더 낮은 점수로 별 개수가 반영됩니다.
예) 스테이지 2- 1회 시도 ★★ ★ / 2회 시도 ★★ 획득 시, 스테이지 2 - ★ ★로 반영
단, 최종 점수는 각 스테이지에서 얻은 별을 각 스테이지의 기준에 맞춰 점수로 환산하게 되며,
제출한 점수 중 가장 높은 점수로 SSAFY GIT에 반영됩니다.





Q 포탄의 사거리가 3이라는 것은 포탄을 쏘면 가장 가까이에 있는 장애물이 파괴된다는 뜻일까요?

A 네, **가장 가까이에 있는 장애물 1개만 파괴**됩니다.
예) 탱크-나무-풀-바위 순서로 있는 경우, 탱크가 포탄을 쏘면 바로 앞에 있는 나무만 파괴됩니다.
탱크-풀-풀-나무 순서로 있는 경우, 사거리 3에 해당하는 나무가 파괴됩니다.
참고로 풀, 물은 장애물이 아닌 지형입니다.

Q 과목평가 후 반 대항전은 트랙 언어 외 다른 언어로 참가해도 되나요?

A 네, 가능합니다!
페어를 이룰 팀원과 상의하여 희망 언어로 참여하세요.
단, **STAGE MODE(과목평가)**는 반드시 본인 **트랙 언어**로 참여해야 합니다.





Q 평가를 마친 후, 반 대항전을 준비 하면서 STAGE MODE 이용이 가능한가요?

A 평가 후 [STAGE MODE] 이용은 어렵습니다. [TEAM BATTLE MODE] 이용을 부탁드립니다.

Q 턴의 증가가 없거나 제자리에 멈춰있는 경우 패널티가 있나요?

A 스테이지모드에서 60초 이상 응답이 없을 경우, 자동 Fail 되며,
팀배틀모드에서 6초 이상 응답이 없을 경우, 게임은 자동으로 종료됩니다.
또한 배틀 진행을 저해하는 행동을 하는 경우 **옐로 카드 1개**를 받습니다.
옐로 카드가 3회 누적되면 해당 탱크는 맵에서 제외됩니다.





Q 팀배틀모드에서 대결이 종료되는 조건은 어떻게 되나요? 그리고 승패는 어떻게 구분되나요?

A

1. 차례가 된 탱크가 시간 초과, 런타임 오류 등의 사유로 진행할 수 없는 경우 해당 팀 패배
2. 상대의 포탑을 파괴한 경우, 포탑을 파괴한 팀 승리
3. 상대의 공격 또는 패널티에 의해 한 팀에서 탱크가 2대 이상 파괴된 경우, 해당 팀 패배
4. 모든 탱크가 100턴에 도달한 경우, 팀의 탱크와 포탑의 피해가 적은 팀 승리
만일 피해량이 동일한 경우, 탱크와 적 포탑 간 거리 합이 작은 팀이 승리
피해량과 거리가 동일한 경우, 후공으로 플레이한 팀 승리

Q 외부 라이브러리, numpy 모듈을 사용해도 되는지 궁금합니다.

A

외부 라이브러리를 사용할 경우, 제출 후 검증이 필요할 경우
일일이 외부 라이브러리를 설치해서 검증할 수 없기 때문에 **사용 불가**합니다.
numpy 모듈도 마찬가지로 형평성을 위해 **사용 불가**합니다.





감사합니다

