

Kako pokrenuti primjere bot-ova?

Postoje dva scenarija: **random** i **join**.

1. Random

Pokrenete dva bota s komandom "python goWest.py" ili "node goWest.js". Svakom od njih stavite neki id tipa int (recimo 1 i 2) kada dobijete prompt u komandnoj liniji. Onda upišete **random** kao iduću naredbu u komandnoj liniji kod oba bota. Ispisat će se game id. S tim game id-om možete gledati borbu na **/?gameId=XX**

2. Join

Kreirate novu igru s točno određenim player id-evima. Recimo:

/admin/createGame?gameId=42&playerOne=1&playerTwo=2 otvorite u browseru.

Botovima dodijelite id-eve 1 i 2 (točno kako ste kreirali s gornjim zahtjevom).

Kod oba bota napišete **join** u komandnu liniju i upišete game id (42). I možete onda gledati borbu

/?gameId=42

Napomena: kod Javascript bota - trebate upisati naredbu **run** nakon svega. Python bot automatski krene.

Napomena2: ovo su samo predlošci botova, slobodno napišite sve od nule :)

Što se događa s igračem, a što s mapom kada netko od igrača umre?

Igračima se resetiraju sva svojstva (HP, pokupljeni dragulji). Igrači se respawnaju u svojim kutovima mape. (Igrač 1 gore lijevo, igrač 2 dolje desno.) Ako su se spawnali u neprohodnom terenu, bit će prebačeni kao i u situacijama kada se mapa smanjuje i oni su bili na rubu.

Mapa ostaje ista. Tijekom trajanja borbe, mapa ostaje cijelo vrijeme ista. Ako se mapa smanjila prije smrti, ostaje smanjena! Period smanjivanja mape ostaje 25 bez 300 poteza delaya.

Nakon koliko poteza se mapa smanjuje?

Mapa se smanjuje nakon 300 poteza za **jedno** polje od svakog ruba prema sredini. Nakon toga svakih 25 poteza se smanjuje mapa za **jedno** polje od svakog ruba prema sredini.

Što ako je igrač tamo gdje se mapa smanjila?

Prebacit će se u svoj kut mape gdje nema prepreke. Svaki igrač ima svoj kut mape. Ako je igrač bio u gornjem lijevom na početku, njegov kut je uvijek gore lijevo. U ovom slučaju ne respawnaju se oba igrača nego samo onaj koji je bio na mjestu gdje se mapa smanjila.

Što ako je kut zauzet gdje se igrač treba premjestiti?

Prebacit će se u protivnikov kut.

Što ako se mapa smanji do kraja, a nije kraj?

Ako se mapa pokuša smanjiti nakon što je minimalne veličine (2x2) pobjednik se procjenjuje na osnovu broja života i preostalog HP-a. Prvo se gleda broj života, onda tko ima više HP-a. Ako je oboje isto, smatra se da je izjednačeno.

Range napad?

Range kada se aktivira vrijedi na 3 polja u tom smjeru. **Prolazi kroz prepreke**. Ako je protivnik na manje od 3 polja udaljenosti, oduzima se jednako HP-a kao i da je na 3 polja udaljenosti.

Melee napad?

Melee napad se događa kada igrač pokuša doći na polje gdje se nalazi protivnik. Igrač ostaje na istom mjestu (ne dolazi na protivnikovo mjesto). Nije moguća situacija da se dva igrača nalaze na istom mjestu.

Dragulji?

Dragulji nakon što se pokupe, ostaju na mjestu. Mogu se pokupiti neograničen broj puta. Igrač može imati neograničen broj dragulja. Nakon transformacije u određeni oblik, taj dragulj se troši. Igrači mogu imati više dragulja iste vrste i prilikom transformacije broj tih dragulja se smanjuje za 1.

PlayerId mora biti int.

PlayerId je zamišljen kao int u svim requestovima.

JSON?

Unutar JSON-a nextPlayer može biti 1 ili 2. Označava je li idući player1 ili player2. PlayerIndex označava koji ste igrač unutar JSON-a player1 ili player2.

Veličina mape

Veličina mape je fiksna i iznosi 20 puta 20 polja.