

# 智能反应系统建模

• 部队

	01	02	03	04	05	06	07
A							
B							
C			+	#	+		
D			#	P	#		
E			+	#	+		
F							
G							

'P': 部队 & 移动范围 & 攻击范围

'#': 移动范围 & 攻击范围

'+' : 攻击范围

部队属性:

'a': 攻击力，每秒造成a点伤害

'b': 血量

规定：先移动，后攻击

进阶属性:

1、增加兵种：狙击手。血量为1，无法移动，伤害高，射程远

• 地图

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18
A																		
B																		
C		A	A															
D		A	x	x														
E				x														
F												x			D			
G												x	x	\$				
H												x	x	x				
I																		
J				x														
K			x	x	D													
L			x	\$								D						
M			x	x	x									\$	\$			

N																	
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

'X': 禁止移动位置

'\$': 守方资源点，1血量

'A': 攻击方部队

'D': 防守方部队

地图属性：

1 地图不变。因为作为防守方，地图显然是已知且不变的。（暂定）

2 随时感知地图所有信息，包括敌我部队位置及状况。我们假设地图信息的输入来自另外的专门负责扫视的系统，这样面对欺诈、隐身等情况我们就可以愉快的甩锅辣。

由以上地图自然情况（包括资源点）作为全局情况，即不计入状态向量内，我们可以用两组集合来表示一个状态

$$< \text{攻军1} - \text{位置1}, \text{攻军2} - \text{位置2} \dots\dots >, < \text{守军1} - \text{位置1}, \text{守军2} - \text{位置2} \dots\dots >$$

进阶属性：

1、增加道具：地雷，你懂的

2、增加环境：丛林。降低攻击距离，移动速度考虑需要降，比如可移动格子数降为4