<https://luxproject.luxoft.com/confluence/display/OMK/Codenjoy>

☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼

☼ $ ☼

☼###########################H☼

☼ $ $ H☼

☼H☼☼#☼☼H H#########H $ H☼

☼H $ H H H#####H☼

☼H#☼#☼#H H H ☼

☼H H~~~~H~~~~~~~~~H ☼

☼H H H $ H###☼☼☼☼☼☼H☼

☼H H $ H#####H H☼

☼☼###☼##☼##☼H H###H##☼

☼☼###☼ H H H ☼

☼☼$ ☼ H ~~~}~~H H $☼

☼########H###☼☼☼☼ H ####☼

☼ H $ H ☼

☼###########################H☼

☼ $ H☼

☼#######H####### H☼

☼ H~~~~~~~~~~ $ H☼

☼ H ##H #######H##☼

☼ H ##H H ☼

☼##H##### ########H#######☼

☼ H ► $ H ☼

☼#########H##########H ☼

☼ H H ☼

☼ $ H~~~~~~~~~~H $ ☼

☼ H###### #######H☼

☼ H $ H☼

☼###########################H☼

☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼☼

 **Суть игры**

**Loderuner**

Сделана по игре  <https://ru.wikipedia.org/wiki/Lode_Runner>

Надо написать своего бота для героя, который обыграет героев других игроков по очкам. Все играют на одном поле. Герой может передвигаться по свободным ячейкам во все четыре стороны.

Герой может вскарабкаться по лестнице (ввер/вниз), а так же передвигаться по трубе (влево/вправо). С трубы можно спрыгнуть вниз. Герой падает до тех пор, пока не приземлится.

На своем пути герой может повстречать золото и врага. За золото герой получит бонусные очки. За врага - штрафные :).

Враг - это охотник, беленький бот, который следит за жертвой, пока ее не настигнет - в этот момент герой отправляется в байтовый рай.

Каждый игрок может просверлить ямку в разрушаемой стене (есть еще неразрушаемые). Ямка со временем зарастает. Так можно спастись от охотника.

Штрафные очки так же предусмотрены за падение самого героя в свою или чужую ямку из которой он не сможет выбраться. Если ямка чужая - конкурент-участник получит очки.

Если просверленная ямка создает дыру в полу, то герой может пролететь сквозь нее не застрявая.

Очки зарабатываются во время собирания золота и устранение конкурентов в ямках.

За каждую новую кучку золота герой получает немного больше очков, чем за предыдущую. Счетчик сбрасывается при потере героя - выгодно собирать золото и не терять героя. Очки суммируются. Побеждает игрок с большим числом очков (до условленного времени).

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

После подключения клиент будет регулярно (каждую секунду) получать строку символов — с закодированным состоянием поля. Формат таков:  
^board=(.\*)$

С помощью этого regexp можно выкусить строку доски. Вот пример строки от сервера:

Первый символ строки соответствует ячейке расположенной в левом верхнем углу и имеет координату [0, 0]. В этом примере — позиция героя (символ ►) — [9, 22].

***Расшифровка символов:***

Пустое место – по которому может двигаться герой:  
NONE(' ')

Cтена в которой можно просверлить дырочку слева или справа от героя (в зависимости от того, куда он сейчас смотрит):  
BRICK('#')

Стена со временем зарастает. Когда процесс начинается - мы видим таймер:  
PIT\_FILL("1234")

Неразрушаемая стена - в ней ничего просверлить не получится:  
UNDESTROYABLE\_WALL('☼')

В момент сверления мы видим процесс так:  
DRILL\_PIT('\*')

Золото - его надо собирать:  
GOLD('$')

Лестница и труба - по ним можно перемещаться по уровню:  
LADDER('H')  
PIPE('~')

Твой герой в зависимости от того, чем он сейчас занят отображается следующими символами:  
HERO\_DIE('Ѡ')  
HERO\_DRILL\_LEFT('Я')  
HERO\_DRILL\_RIGHT('R')  
HERO\_LADDER('Y')  
HERO\_LEFT('◄')  
HERO\_RIGHT('►')  
HERO\_FALL\_LEFT(']')  
HERO\_FALL\_RIGHT('[')  
HERO\_PIPE\_LEFT('{')  
HERO\_PIPE\_RIGHT('}')  
Герои других игроков, соответственно  
OTHER\_HERO\_DIE('Z')  
OTHER\_HERO\_LEFT(')')  
OTHER\_HERO\_RIGHT('(')  
OTHER\_HERO\_LADDER('U')  
OTHER\_HERO\_PIPE\_LEFT('Э')  
OTHER\_HERO\_PIPE\_RIGHT('Є')  
Так же и враг-охотник  
ENEMY\_LADDER('Q')  
ENEMY\_LEFT('«')  
ENEMY\_RIGHT('»')  
ENEMY\_PIPE\_LEFT('<')  
ENEMY\_PIPE\_RIGHT('>')  
ENEMY\_PIT('X')

Игра пошаговая, каждую секунду сервер посылает твоему клиенту (боту) состояние обновленного поля на текущий момент и ожидает ответа команды герою. За следующую секунду игрок должен успеть дать команду герою. Если не успел — герой стоит на месте.

Команд несколько: UP, DOWN, LEFT, RIGHT – приводят к движению героя в заданном направлении на 1 клетку; ACT - просверлить дырку в направлении, куда смотрит герой. Команды движения можно комбинировать с командой ACT, разделяя их через запятую – это укажет в какую сторону надо просверлить дырку (без передвижения героя). Порядок (LEFT, ACT) или (ACT, LEFT) - не имеет значения - будет просверлена дырка слева. Если игрок будет использовать только одну команду ACT то дырка просверлится в направлении, куда смотрит герой.  
Если вдруг герой попал в ловушкуц и выбраться оттуда он не может - вызови команду ACT(0) и герой совершит акт суицида, после чего он появится в новом месте.

**ВАЖНО!**

Игрок может быть дисквалифицирован в следующих случаях:

* Использование дефектов движка игры для накручивания игровых очков.
* За любые действия, препятствующие игровому процессу.