



Askar Gafurov <japdlsd@gmail.com>

---

## Hangout with Tomi Belan

4 November 2014

---

**Askar Gafurov** - 22:29

ahoj :) ako velmi nemas cas? (viem, ze sa zo dna na den spusta votr)

**Tomi Belan** - 22:30

uhh a co by si rad?

**Askar Gafurov** - 22:30

ci pozries proboj

a ci uz vidis veci, co sa posahali

**Tomi Belan** - 22:31

nechodia mi commit maily (da sa zapnut?) ale mam repo pristup

**Askar Gafurov** - 22:32

mas repo pristup

maily nemaju chodit by default

chodia tak mozno na pullrequesty

ktore nerobim

**Tomi Belan** - 22:32

mhm

a co konkretne mam pozret?

**Askar Gafurov** - 22:32

ci sa ti nieco \*velmi\* nezda na funckii odsimulujKolo

**Tomi Belan** - 22:33

ok

**Askar Gafurov** - 22:33

a nasledne povedz co mam urobit dalsie.

napriklad nieco o klientovi

**Tomi Belan** - 22:33

klientov chces 1 template a 1 hlupeho

**Askar Gafurov** - 22:33

lebo tento tyzden vyzerá tak, ze mam cas

a rad by som dokopal to do funkcej podoby

**Tomi Belan** - 22:33

hlupy je na tebe aky velmi hlupy bude

**Askar Gafurov** - 22:34

mna zaujima interface

**Tomi Belan** - 22:34

bolo by fajn keby sa nezakilloval ;)  
hm, interface?

**Askar Gafurov** - 22:34

uhum

**Tomi Belan** - 22:34

nerozumiem, vies sa presnejsie spytat?

**Askar Gafurov** - 22:34

no, ci mam nieco urobit s tou castou kodu, ktoru nmaju pouzivat hraci  
akoze, prikazy a tak

**Tomi Belan** - 22:34

no zavisi

**Askar Gafurov** - 22:35

a parsovanie vstupu od serveru

**Tomi Belan** - 22:35

oni posielaju prikazy ci len jeden struct?

**Askar Gafurov** - 22:35

pred tym sa posielal vector structov, teraz by sa mal posielat iba struct  
a to este klienti asi nevedia

**Tomi Belan** - 22:35

mhm

**Askar Gafurov** - 22:35

Odpoved := vector<Prikaz>

**Tomi Belan** - 22:35

to im treba povedat  
zmen Odpoved aby bol iba Prikaz

**Askar Gafurov** - 22:36

je to tak v serverovej casi  
\*\*casti

**Tomi Belan** - 22:36

resp nechaj len jeden struct, Odpoved  
klienti pouzivaju tie iste headery, takže nemusis nikam "kopirovat" common.h,  
ale bude treba upravit klientsky main  
hmm, mas stiahnuté aj starsie proboje?

**Askar Gafurov** - 22:36

moc nie :)

**Tomi Belan** - 22:36

pozrem ci najdem vhodny priklad

**Askar Gafurov** - 22:37

a ci vies, co este treba spravit  
(samozrejme, este nad mojou hlavou visi sekera observeru)

**Tomi Belan** - 22:38

hmm

dobre, tak zaradom

co sa tyka klienta (templatu):

kedze vracias len jeden prikaz, zrus `vector<Prikazy>` a zmen `zistiTah()` aby vracal Prikaz miesto void  
v maine potom `Prikaz prikaz = zistiTah(); uloz(cout, prikaz);`

akoze ono je to,

kedze kodis serverovy `main.cpp` aj klientsky `main.cpp`, protokol moze byt lubovolny, len na oboch stranach rovnaky

asi vyhod vsetko co sa tyka terenu, kedze nemas fog of death tak proste budes mat Teren priamo v Stave  
idea je:

defaultne to vyzera tak ze klient vzdy nacita stav a posle nejaku odpoved

ale napríklad minule som potreboval posielat aj teren

takze v `server/main.cpp` som spravil mega komplikovany cyklus, kde

vyrobim `requestbuf`

zakodujem donho teren

potom tam pridam stav

a to je "packet" ktory poslem klientovi, klient robi presny opak - nacita teren, nacita stav

z coho nic teraz nepotrebujes

uhh, napríklad tower defense si asi stiahni

lebo z neho sa v tomto ohlade da inspirovat

zhruba tolko je uvod ku klientovi. (ale kludne sa pytaj dalej.) dalej, review kodu:

neviem ci chces `MAPA_BONUS`, lebo existuju viacere bonusy - ked uz mas struct Bonus, nerozumiem preco  
je to aj v mape

aha, mas aj `MAPA_BOMBA`

to vlastne moze byt

zvlast ked to ovplyvnuje aj pohyb

len potom daj pozor aby si to synchronizoval so structami - ked existuje `MAPA_nieco` tak aj struct, a naopak

**Askar Gafurov** - 22:46

ano, na to davam pozor

**Tomi Belan** - 22:46

ok, toto je pekne riesenie

**Askar Gafurov** - 22:46

vseobecne tam mozu byt dost nechutne "bonusy"

**Tomi Belan** - 22:46

ja som doteraz vacsinou robil proste

`foreach(vsetky bomby) if (b.x == x && b.y == y) { nie, nemozes sa pohnut na (x,y) }`

a nemal som bomby (apod) priamo v mape

kedze takyto `foreach` aj tak musis robit s hracmi, nech sa nemozu prekryvat

ale mat to v mape je mozno dokonca pohodlnejsie, celkom sa mi to paci

**Askar Gafurov** - 22:47

aha! na jednej pozicii mozu byt najviac jeden hrac!

neviem, ci to mam osetrene :D

**Tomi Belan** - 22:47

vselijake tieto checky mozu byt dost divocina ;)

vid uz len minuly proboj...

a FYI, nechces `MAPA_HRAC` :p

**Askar Gafurov** - 22:48

hej, nemam :D  
ved preto mam mimoriadne jednoduché prikazy  
\*\* to je ku MAPA\_HRAC

**Tomi Belan** - 22:49

hm? myslim to tak ze hrac moze byt aj na vzduchu aj na bombe, preto ho nechces zapisovat v mape

**Askar Gafurov** - 22:49

ale co, jasne zo to mam osetrene :)

uhum, tak tak  
dokonca@  
!

**Tomi Belan** - 22:50

ale inak s jednoduchostou prikazov to asi nema nic spolocne...

**Askar Gafurov** - 22:50

"bonus" "Ohnostroj" ti vies strcit bombu rovno pod nohy  
a vseobecne vela roznych objektov

**Tomi Belan** - 22:50

moment, normalne kladies bombu na vedlajsie policko?

**Askar Gafurov** - 22:50

nie, pod seba

**Tomi Belan** - 22:50

ved zato  
co znamena pod nohy?

**Askar Gafurov** - 22:50

pod seba :)

**Tomi Belan** - 22:50

nerozumiem co robi ten bonus?

**Askar Gafurov** - 22:51

no, bonus ohnostroj ti nahodne polozi bomby na volne policka

**Tomi Belan** - 22:51

aha, cize nemeni ako bomby kladies len to proste nevies zastavit, hej?

**Askar Gafurov** - 22:51

kludne aj na to, kde sa prave nachadzas  
jop :D

**Tomi Belan** - 22:51

prikazy:  
nemozes nahodou aj chodit aj položit bombu?  
to by suggestovalo mat struct Prikaz { int smer; bool kladiem; }  
bez typu

**Askar Gafurov** - 22:52

hm.  
ok, to tam pirdat mozem, simulaciu to az tak moc neovplyvni...

vlastne, moze to skomplikovat simulaciu  
trochu

**Tomi Belan** - 22:53

az tak nie

najprv vyhodnot kladenie bomb (pre vsetkych hracov), potom pohyb (vsetkych)  
to by si mal robit aj tak asi...

**Askar Gafurov** - 22:54

hej hej

ja len rozmyslam

offtopic: novy bonus: [https://github.com/japdl/d/proboj\\_jesen2014/blob/master/server/update.cpp#L200](https://github.com/japdl/d/proboj_jesen2014/blob/master/server/update.cpp#L200)

**Tomi Belan** - 22:54

nitpick ku struct Bod: jednak ze "this->" sa da (a patri) urvat, druhak ze ked uz + tak aj -  
(aj ked este neviem naco je tam ten +)  
haha

**Askar Gafurov** - 22:55

plus na to, aby som vedel robit posun dolava, doprava, etc.

**Tomi Belan** - 22:55

ah, myslel som si

to som ja asi robil sprostou po castiach?

moze byt +.

hej hej... Bod  $n(m.x+DX[d]*k, m.y+DY[d]*k)$ ;

**Askar Gafurov** - 22:56

celkovo ma vystrasil ten 300riadkovy kod funkcie odsimulujKolo, tak som sa to za kazdu cenu snazil rozbit  
na male kusky

imho moj sposob generovania bonusov (rozhodovanie, ktory z nich vznikne) je celkom devorubacske  
dalsi vec: chcem vyrabat mapu bobmyPodlaPolohy pre klientov?

lebo aj tak asi budu pri kazdej bombe vediet o nej nejake detaily

**Tomi Belan** - 22:59

nerozumiem celkom?

(mozno tam este nie som)

**Askar Gafurov** - 22:59

teraz hraci maju len vector s bombami

**Tomi Belan** - 22:59

aha? nie, to nech si spravias

**Askar Gafurov** - 22:59

a mozno by chceli radsej map<Bod, Bomba>

**Tomi Belan** - 22:59

mapu aj tak neprenesies cez marshal, musel by si to robit v klientskom kode

**Askar Gafurov** - 23:00

a aj hej

**Tomi Belan** - 23:00

sprav to tak, ze... ak sa ti bude hodit pri programovaní hlupého klienta, tak ju sprav v hlupom klientovi a oni si  
to mozu skopirovať ak chcú

**Askar Gafurov** - 23:00

uhum, to

**Tomi Belan** - 23:00

ale vylozene iba lokalne v zistiTah()

v template nic take netreba

**Askar Gafurov** - 23:00

ok.

a celkovo teda vravis, ze toho uz neostava vela na kodenie?

(okrem observera)

**Tomi Belan** - 23:00

este netusim

**Askar Gafurov** - 23:00

uz iba skusit, ci to funguje

akoze, za predpokladu, ze som nic nedodrbal

**Tomi Belan** - 23:01

vo vseobecnosti predpokladaj ze to bude trvat este hrozne vela ;-)

**Askar Gafurov** - 23:01

to jasne :D

**Tomi Belan** - 23:01

to je tautologia nech si v ktorejkoľvek faze projektu :p

**Askar Gafurov** - 23:02

to, co chcem povedat, je ze fcia simulacie kola je asi najvacsi kus kodu, co mam spravit. zvysook su uz take male zmeny

resp. lokalne

**Tomi Belan** - 23:02

to ti bohuzial neviem zarucit

uvidime

este server/main.cpp moze byt trochu sranda ale tam si porovnaj tento probaj a tower defense a vykrajni co mozes

**Askar Gafurov** - 23:03

uhum

este mapy!

!!!

!!!!!!!

**Tomi Belan** - 23:03

mhm

**Askar Gafurov** - 23:03

tam treba pozriet, ako som pozmenil kod

ale to boli iba jemne zakroky

**Tomi Belan** - 23:04

common.h: pridaj aj member(mapovanie), lebo hraci ho sice nevidia ale v logu pre observera to mozno bude treba

chces serializovat principialne vsetko, az na velmi vzacne vynimky

**Askar Gafurov** - 23:05

to, tusim tam je aj komentar k tomu

**Tomi Belan** - 23:05

to ze "// teren neserializujeme" suviselo skor s tym ze bol nechutne velky, ak si dobre pamatam  
nie s tym ze hraci to nevidia  
navrh: pribliznyTeren premenuj na uvodnyTeren  
(predtym sa volal priblizny lebo sa este randomizoval)

**Askar Gafurov** - 23:05

uhum

**Tomi Belan** - 23:09

serializovanie boolov: zaujimalo by ma co spravi "buf >> out" ked je na vstupe nieco ine ako 0 alebo 1  
kedze to pouzivas iba na jeZivy, osobne by som odporucal usetrit si namahu a mat int jeZivy  
ale ak urcite chces bool, otestuj fciu nacistaj() na zlych vstupoch a potom moze byt, iny problem by nemal  
vzniknut

**Askar Gafurov** - 23:11

moze sa vobec stat, ze to sa pokazi?

**Tomi Belan** - 23:11

uh

**Askar Gafurov** - 23:11

ja od nich nic neprijimam

**Tomi Belan** - 23:11

tiez pravda, ale nikdy nevies ;)  
ono asi ani nie  
tusim ze niekde checkujem ci .failed()  
ci fail() alebo ako sa to vola  
jedine co si pamatam ked sa nacistavanie fakt pokazilo bolo, ked som necheckoval velkost prijateho vektora  
a niekto mal segfaultiaci program ktory vyhlasil ze vektor je velky minus milion, a zlozilo to aj server :D

**Askar Gafurov** - 23:12

:D

**Tomi Belan** - 23:13

int ok = skusNacitatSentinel(responsebuf, '.') && !responsebuf.fail();  
takze hej vsetko je v pohode  
kPociatocnaSilaBomb je 2? cakal by som 1

**Askar Gafurov** - 23:14

to je polomer

**Tomi Belan** - 23:14

checkni ako bol v tradicnom bombermanovi  
polomer znamena vratane policka s bombou?

**Askar Gafurov** - 23:14

uhum

**Tomi Belan** - 23:14

definicia mi pride neintuitivna

**Askar Gafurov** - 23:15

rozumej: ak si vzdialeny o r od bobmy, tak si v pohode  
mozem to premenovat na polomer

**Tomi Belan** - 23:15

nie, nie to ze polomer vs priemer  
ale to ze +1

**Askar Gafurov** - 23:15

no, ak si vzdialeny od bobmy na R policok, tak si fajn

**Tomi Belan** - 23:15

cakal by som ze bomba, ktora zasiahne len svoje vlastne policko, ma silu 0  
polomer==0 - vybuch je hmotny bod  
ked zasiahne aj 4 okolite, ma polomer==1

**Askar Gafurov** - 23:16

chapem, co myslis  
mne sa pacila viac verzia, kde danu hodnotu viem rovno pouzit na vyhodnotenie, ci ma zasiahne  
inac!

**Tomi Belan** - 23:16

no ved to mozes aj tak?  
miesto >= das <=  
alebo whatever

**Askar Gafurov** - 23:16

ale pridavat tam este +1  
bueh  
kazdopadne

**Tomi Belan** - 23:17

kde ake +1?  
bool vybocholSom = abs(bomba.x - moj.x) <= polomer  
teda no uvidim, tam este nie som ;)

**Askar Gafurov** - 23:18

hm.  
dobre  
dalsi vec, co s tym suvisi: ako deti budu simulovat, ktore policka su bezpecne  
moj kod je sice uzasny a chuti ako hrozienka, ale takuto funkcionalitu neposkytuje :D

**Tomi Belan** - 23:19

pohoda :D  
ale mozno to sprav v hlupom klientovi ;)  
"kOhnostrojID = -1" <- to ma trochu zaraza ze je konstanta, ale nech

**Askar Gafurov** - 23:19

je to na to, aby ohnostrojove bomby nezucastnovali sa zaratavania bodov

**Tomi Belan** - 23:20

hej, len tam by som cakal proste "if(id == -1)"

**Askar Gafurov** - 23:20



hej, len sa bojim konstant v kode

**Tomi Belan** - 23:20

-1 sa nerata ako konstanta ;)  
ale v podstate moze byt  
hovorim, len ma to prekvapilo

**Askar Gafurov** - 23:21

:D mal som kod, kde som uletel od -1 po -4  
uhum :)

**Tomi Belan** - 23:21

to zase rozumiem, ale tuto praveze vsetky bomby co "nemaju vlastnika" su rovnake, nie?  
ak casom bude aj nieco ine nez ohnostroj, nevadi  
tiez to bude -1

**Askar Gafurov** - 23:21

v podstate ano  
v podstate  
asi to pri final sweepe fiznem  
\*\*fixnem

**Tomi Belan** - 23:22

rozmyslam ci by hrac mal mat pocetBomb  
je to trochu denormalizovane  
vs proste vzdy preiterovat stav.bomby ze kolko ich mam  
ale ak si tiez davas pozor na to synchronizovat to, tak nech  
aspon sa im to bude lahsie zistovat...

**Askar Gafurov** - 23:22

uhum :)  
ak sa pokusim skodit hlupeho klienta, tak mozno tam pridam aj par dalsich veci podla toho, co sa mi bude  
hodit

**Tomi Belan** - 23:23

mhm

**Askar Gafurov** - 23:23

inak, mozno Zygro napise veducovskeho klienta :)  
ma teraz ZUI

**Tomi Belan** - 23:23

heh

**Askar Gafurov** - 23:23

tak mozno to potom aj pretlaci ako projekt  
to mu este poviem :)

**Tomi Belan** - 23:23

no, mozno preco nie :)  
co sa bodovania tyka, ako sme sa nakoniec rozhodli?

**Askar Gafurov** - 23:24

je tam niekde sitat  
\*\*Citat  
ja ti ho najdem

**Tomi Belan** - 23:24

otazka totiz znie

pozeral som potom na youtube ze ako to vlastne bolo v originali ;)

a tam bolo ze proste hru vyhra ten co je posledny nazive, alebo nedostane bod nikto ak sa zabiju navzajom / uplynie cas

cize vitaz dostane 1 bod a vsetci ostatni 0

**Askar Gafurov** - 23:25

my sme to riesili

**Tomi Belan** - 23:25

mhm

ale uz si nepamatam ake boli proti tomuto protiargumenty ;)

pripomen mi?

**Askar Gafurov** - 23:26

tam bola pointa taka, ze chceme dobru satisfaction curve

**Tomi Belan** - 23:26

mhm

**Askar Gafurov** - 23:26

ze aj ked nakodia hraca, co iba vybuchuje hlinene policka, tak maju body

**Tomi Belan** - 23:26

mozno by som navrhoval taketo body:

**Askar Gafurov** - 23:26

aby sa do toho dostali

**Tomi Belan** - 23:26

za hlinu 3

za frag 20

a za vyhru 100 alebo viac

**Askar Gafurov** - 23:26

uhum, kingOfTheHill je fajn bonus :)

**Tomi Belan** - 23:26

a za samovrazdu 0, lebo im sa predchadza tazko ;)

**Askar Gafurov** - 23:27

nie, to tam musi byt :D

**Tomi Belan** - 23:27

lebo teda v povodnej hre totalna vyhra je jedine o co vobec islo

**Askar Gafurov** - 23:27

hej, za fragy ma byt ovela viac

**Tomi Belan** - 23:27

hm? praveze za fragy odporucam menej?

**Askar Gafurov** - 23:27

len nech aspon prvý den už vedia táhať bodíky  
no

**Tomi Belan** - 23:27

aha, hm  
tak daj viac, ale prenasob aj vyhru?  
nech majú "veľké čísla" :p

**Askar Gafurov** - 23:28

lebo keď boli tie questy  
tak ma strašne deprimovali tie nuly dva dni po sebe  
to az časom :D  
ale ok, prerobím to :)

**Tomi Belan** - 23:28

čo takto: za hlinu 3, za frag 50, za last man standing 400

**Askar Gafurov** - 23:29

uhum, tak nejako

**Tomi Belan** - 23:29

rationale: aby od začiatku zarabali body a nemali 0, ale zároveň aby fakt išlo najviac o hento  
pri takomto hodnotení môže byť aj tá -40 samovrazda povedzme  
ale možno by som dal aj menej  
a samozrejme capovať zdola na 0, dokopy nemôžu mať záporne ;)

**Askar Gafurov** - 23:30

uhum, to je inak dobrý postreh :D

**Tomi Belan** - 23:30

dufam že si to všetko píšeš ;)  
reviewujem ďalej:

**Askar Gafurov** - 23:30

vsak si to chat nejako pamätá ;D

**Tomi Belan** - 23:30

no hej ale v chate sa blbo hľadá, odporúčam mať poznámky alebo za behu meniť

**Askar Gafurov** - 23:30

ale mam  
:)

**Tomi Belan** - 23:30

vytvorHracu: sprav static, alebo priam inlinuj tak ako bolo doteraz  
(keďže to robíš len na začiatku)  
začiatokHry: keďže už nerobíš random generovanie, nepotrebuješ vyprazdňovať stav.teren  
sprav "stav.teren = mapa.uvodnyTeren" a potom iba vo for cykle zmen každý start na voľno (zvávis sa  
veľkého skaredého switcha)  
nieJeTuHrac: prečo tá negácia v názve? :)

**Askar Gafurov** - 23:34

lebo sa tuším používa v takom tvare :D  
a vykričník pred dlhým názvom je megacitatelný  
ale inak neviem :D  
môžem vyrobiť fciu, ktorá bude vrátiť hracu podľa polohy

alebo -1, ak tam nic nie je

**Tomi Belan** - 23:35

napríklad

aj jeTuHrac je fajn ;)

**Askar Gafurov** - 23:35

pockaj, C++ vlastne ma NULL, ci?

**Tomi Belan** - 23:35

hej ale pointery nechces

**Askar Gafurov** - 23:35

tak nic :)

**Tomi Belan** - 23:36

kBonusSancaInterval: skarede, sprav inak

a to

if (pokus < kBonusSanca[i]) break;

pokus -= kBonusSanca[i];

tym padom pokus sa vzdy znizuje a akurat ten dalsi bonus je v rangi 0..kBonusSanca[i]

**Askar Gafurov** - 23:37

uhum, to je super

**Tomi Belan** - 23:37

:)

const Bonus bonus,

asi chyba &

**Askar Gafurov** - 23:37

(inak, co sa tyka prehľadnosti chatu: vies si vytlačiť do pdfka chat za jeden súvislý úsek)

asi nie, lebo ten bonus bol práve odstranení z mapy

**Tomi Belan** - 23:37

ohoho, ako?

**Askar Gafurov** - 23:37

:D

**Tomi Belan** - 23:38

aha

**Askar Gafurov** - 23:38

nalavo mas položku "Chats"

tam si otvoris príslušný hangout

**Tomi Belan** - 23:38

s odstraňovaním opatrne, napr pozor aby si neodstraňoval z pola bonusov kým nim iteruješ

**Askar Gafurov** - 23:38

a na ciare s dátumom je vpravo taký button

presne to

preto cez nich neiterujem

a na tom buttone si to vies vytlačiť

**Tomi Belan** - 23:39

ah, pekne

**Askar Gafurov** - 23:39

alebo dokonca oznacit ako Important!

aby si to mal v starred

**Tomi Belan** - 23:40

get(Bod(x, y)) - staci get(x, y)

ditto set

**Askar Gafurov** - 23:40

googlaci su prvotriedni experti pre odstrel vlastnych noh :D

ok

**Tomi Belan** - 23:40

heh

aktivujBonus by teoreticky mohol byt switch...

**Askar Gafurov** - 23:41

switchy smrida

\*\*smrdia

nemam v kode ziaden

**Tomi Belan** - 23:41

tak ale switchovity elseif smrdi viac :p

mas, v generovani mapy

ale to uz som komentoval ze netreba

**Askar Gafurov** - 23:41

ten je este tvoj

:D

ci?

**Tomi Belan** - 23:41

je

no +-

ah, vidim ze uz mas cisloHracaPodlaPolohy

**Askar Gafurov** - 23:41

tusim nevies v switch definovat nove premenne a tak

**Tomi Belan** - 23:42

case FOO: {

}

a potom vies

**Askar Gafurov** - 23:42

ok, tak to mozem takto prepisat, ak to viac polichoti tvoje oko :D

(mam priserne chabu slovnu zasobu)

**Tomi Belan** - 23:43

cisloHracaPodlaPolohy: aha ho, tym padom asi zrus nieJeTuHrac

a mozno premenuj na napr ktoJeNaPolicku, ale to je vecou vkusu

**Askar Gafurov** - 23:44

uhum, tak nejako  
inac, stare probroje su na elemente kde presne?

**Tomi Belan** - 23:44  
na webe

**Askar Gafurov** - 23:44  
(lebo na stranke uz nie su)

**Tomi Belan** - 23:45  
[old.ksp.sk](http://old.ksp.sk)

**Askar Gafurov** - 23:45  
ee, subory su uz prec  
ani archiv zadani, ani probroj

**Tomi Belan** - 23:45  
zmen v linke tiez na old.

**Askar Gafurov** - 23:45  
to skusim  
na, not found stale

**Tomi Belan** - 23:46  
pozor na / na konci

**Askar Gafurov** - 23:46  
?!!!!  
ale hej, uz to mam  
ale stale: dafuq?!!

**Tomi Belan** - 23:46  
novy web vyvada  
// mrtvi netahaju -> co sa ma chces opytat?

**Askar Gafurov** - 23:48  
dalsia otazka: hraci, co uz zomreli, sa killuju?  
presne tato

**Tomi Belan** - 23:48  
main komunikuje len s tymi co este ziju  
neviem ci proces explicitne killujem ale na tom nezalezi  
na to je fcia zistiCiZije, ta sa pouziva v main.cpp

**Askar Gafurov** - 23:49  
a co martvi maju vo vectore prikazy? asi ten posledny, ze?  
lebo kedysi si to clear'oval po kazdom kole

**Tomi Belan** - 23:49  
ukaz, pozrem main  
vector<Odpoved> odpovede(klienti.size());  
ak niekto nedostane prilezitost odpovedat, jeho clen vectoru odpovede sa nijako nezmeni  
takze bude prazdny  
vid v maine pole zijuci  
pardon volala sa nie zistiCiZije() ale ktoriZiju()  
co sa tyka odsimulujKolo:

to nahodne poradie moze byt, ale rob to po castiach, najprv vsetci kladu bomby a potom sa vsetci hybu

**Askar Gafurov** - 23:51

preco? :(

**Tomi Belan** - 23:52

je to tak lepsie

trochu schovas nesymetrickost

**Askar Gafurov** - 23:52

pre observer?

**Tomi Belan** - 23:52

myslim skor pre pravidla ako take

**Askar Gafurov** - 23:52

aha

no, dobre

**Tomi Belan** - 23:52

ze ten co taha prvý je vo vyhode

lebo hned aj kladie aj sa hybe

ale ked najprv vsetci kladu (a v tom su zhruba rovnocenni lebo aj tak mozu klast len tam kde su) a potom sa vsetci hybu (a tam ked sa dvaja chcú dostat na to iste policko tak je to ich problem) tak je takmer jedno ze niekto je "prvy"

**Askar Gafurov** - 23:53

dobre :)

**Tomi Belan** - 23:54

akoze neviem ci by to bol velky rozdiel v praxi, ale uz mam instinkt co najviac ich takto zrovnocennovat ;)  
aktivujBonus: kedze kopirovanie bonusu uz robis v odsimulujKolo, predsaden tam mozes dat ten & ;)

**Askar Gafurov** - 23:56

uhum, mozem :)

**Tomi Belan** - 23:57

vybuchovanie bomb preskakujem, uz sa mi nechce citat ;)

vlastne predsa

nekontrolujes ze bomba.kto != -1

nevidim nikde ze by si rusil maStit

**Askar Gafurov** - 23:59

v ramci bfska su body iba za hlinu

hraci su rieseni neskoro

tusim

**Tomi Belan** - 23:59

nevyzera ze by si detekoval vybuch hraca co je na policku rovnakom ako bomba ( $r=0$ )

**Askar Gafurov** - 00:00

[https://github.com/japdl/ds/proboj\\_jesen2014/blob/master/server/update.cpp#L392](https://github.com/japdl/ds/proboj_jesen2014/blob/master/server/update.cpp#L392)

**Tomi Belan** - 00:00

no,  $r=0$

**Askar Gafurov** - 00:00

hej

**Tomi Belan** - 00:01

bfs celkovo trochu uprac, je v tom bordel ze co robis v ramci bfs a co v ramci bomboveho krizika  
mozno by som do "hlavneho bfs setu" nedaval kazde policko s plamenom, ale len bomby co vybuchli  
alebo naopak, do "hlavneho bfs setu" daval vsetko a plus aj informaciu ze koho plamen to je, a pri handlovaní  
ze typ == MAPA\_BOMBA riesil iba tvar krizika a nie behavior  
aha a ok uz vidim nastavovanie maStit=0

**Askar Gafurov** - 00:02

uhum, asi je fajn mat maly queue

**Tomi Belan** - 00:03

velkost queue je jedno lebo mas malo policok, problem je ze toto imho nebude fungovat  
hlinu riesis na 2 roznych miestach, hracov riesis na 2 roznych miestach, etc

**Askar Gafurov** - 00:04

uhum

**Tomi Belan** - 00:04

mozno sprav ze...

prve bfs budu len bomby

a vyrobi 2D pole (chcem povedat Teren) kde -1 == neni ohen, a ine cisla == ohen tohto hraca

aha blbost, este mas neutralny ohen... tak -2? :D

**Askar Gafurov** - 00:05

tada :D

**Tomi Belan** - 00:05

tusim si nahlodavam vlastnu politicku platformu :D

**Askar Gafurov** - 00:05

a problem je

ze vies zasiahnut to iste policko dovmi roznyimi bombami

a body budu chciet obaja :)

**Tomi Belan** - 00:06

akoze mohol by si mat aj pre kazde policko vector, ale chce sa ti? :p

alebo nieco take

**Askar Gafurov** - 00:06

ved preto

**Tomi Belan** - 00:06

to ze obaja by som neriesil - alebo ak tak sa automaticky zmeni na -1 a body nedostane nikto

hej to by sa este dalo ;)

**Askar Gafurov** - 00:07

momentalne vies dokonca to, ze ak trafis policko dvomi bombami, tak mas x2 bodov

mne to pride ako mega feature

a chcem to mat takto :D

**Tomi Belan** - 00:07

aj za frag mas x2?



**Askar Gafurov** - 00:07

jasne ! :D

**Tomi Belan** - 00:07

to uz je trochu vela imho...

**Askar Gafurov** - 00:07

ale skus to urobit!

dat dve svoje bobmy v rovnakom case

tak, aby niekoho aj trafili

to je mega obtiazne

**Tomi Belan** - 00:08

staci ich prepojit vybuchom technicky

**Askar Gafurov** - 00:08

a to je mega obtiazne

**Tomi Belan** - 00:08

BBBBBX

Y

**Askar Gafurov** - 00:08

s tymi poctami bomb, co budu mat

**Tomi Belan** - 00:08

ke Y som ja a X je on (lebo tam sprostovosiel)

uz len toto prepoji vybuch, a na randomakov a hlupych klientov to mega funguje

toto zaratas za 5x frag? eh

**Askar Gafurov** - 00:09

akoze, neviem ci stihnu nazbierat vela bonusov, ale technicky: preco nie?

**Tomi Belan** - 00:09

bonusov dufam ze stihnu, viacero bomb nie je take nezvycajne myslim

ale jednak to to skore mega inflaciuje

fragove skore uz nie je ohranicene na max N\*50

**Askar Gafurov** - 00:10

mne to pride proste ako ta vec, co dokaze zaujat aj tych, co uz maju neico skodene

proste, dalsia moznost si polestit kod

**Tomi Belan** - 00:10

akoze pre mna dovod preco by som to tak nerobil je hlavne ze

nie az tak pravidla

ako skor ten kod v odsimulujKolo

**Askar Gafurov** - 00:11

ze budu nehorazne trestat randomakov?

ten kod opravim.

**Tomi Belan** - 00:11

ak ho opravis so zachovanim tejto vlastnosti, tak zhruba preco nie...

**Askar Gafurov** - 00:11

teraz riesime tento feature odhliadnuc kod

wee ^ \_ ^

**Tomi Belan** - 00:12

len to co by som fakt odporucal je najprv zratat ktore policka vybuchnu (a pripadne kto ich zasiahol) a potom vsetky dosledky (ubuda hlina, umieraju hraci atd)  
ak to aj tak zvladnes, tak prinajmensom mozme skusit :)

**Askar Gafurov** - 00:12

staci mi vybrat druhu caseovacku mimo bfska  
resp. takto  
v tomto pripade budem musiet robit ten krizik dvkrat  
alebo si pamatat, kto vsetko zasiahol dane policko, ak je zaujimave

**Tomi Belan** - 00:13

to skor asi?

**Askar Gafurov** - 00:13

uhum

**Tomi Belan** - 00:13

ale neviem  
uvidis co je lahsie  
zamaskujStav:  
novy.hraci[mapovanie[i]].skore = stav.hraci[i].skore;  
toto tak bolo preto, ze skore bolo jedine co hrac mal okrem maskovania  
to co chces je skopirovat celeho hraca okrem maskovania  
kedze tvoj hrac uz ma vela fieldov, odporucam nevymenovavat tu kazdy jeden ale najprv skopirovat vsetko a potom clearnut jeho maskovanie (nech to hraci nevidia)  
mapovanie chcem povedaaat

**Askar Gafurov** - 00:15

chapem

**Tomi Belan** - 00:16

a tiez do novy skopiruj vsetko relevantne zo stavu  
nielen teren ale aj bomby a kdec

**Askar Gafurov** - 00:16

aha, v tom case to este neexistovalo :D  
vidis, preto treba review

**Tomi Belan** - 00:16

(int)stav.hraci.size() - trochu krajsie je mapa.pocetHracov

**Askar Gafurov** - 00:16

uhum

**Tomi Belan** - 00:17

return vector<int>(zijuci.begin(), zijuci.end()) - kedze zijuci su vector tak uz staci return zijuci

**Askar Gafurov** - 00:17

( vsetky fcie okrem OdsimulujKolo boli pisane stylom "Panic!" )

**Tomi Belan** - 00:17

heh :)  
update.h: dopln konstanty z update.cpp

**Askar Gafurov** - 00:17

uhum, to sa chystam

**Tomi Belan** - 00:17

a vymenuj tam vsetky fcie z update.cpp ktore nie su static

**Askar Gafurov** - 00:18

aby to klienti vobec videli

ok

**Tomi Belan** - 00:18

(teda o kazdej usud ci maju byt static alebo nie)

**Askar Gafurov** - 00:18

static vlastne zmeni co?

**Tomi Belan** - 00:18

lokalne iba pre tento subor

**Askar Gafurov** - 00:18

v java to je o tom, kolko kopii kodu je

**Tomi Belan** - 00:18

teda ma to tisic vyznamov ;) ale v tomto je to tento

tradi sa ze kazda nova verzia C alebo C++ musi pridat aspon jeden novy vyznam slova static

**Askar Gafurov** - 00:18

:D :D

**Tomi Belan** - 00:19

a hej, v classach to znamena hento

inak aj C++11 samozrejme pridava, ak sa nemylim

nieco s lambda funkciami zeby?

ok, a teraz ked som doreviewoval, tak k tvojej otazke ze co ta este caka:

aha, vlastne

pozrim mail "Proboj - rekapitulacia"

high level sa probaj sklada z tychto (premenlivych) casti:

klienti, mapy, observer, server

(hlavnykomp je vzdy rovnaky)

tvoja najblizsia priorita je dostat to cele do rozbehatelneho stavu

zatiaľ kasli na observera, ale pridaj si do update.cpp vsade mozne OBSERVE() ked sa cokolvek zaujimave "stane"

v zmysle polozi sa bomba, niekto spravi krok, niekto zoberie bonus, apod

tie totiz budes rucne citat

potom sprav template klienta (plusminus lahke, vid tower defense)

a potom mega hlupeho klienta co uz vie chodit a klast bomby

a pri stasti sa ani nezabije

potom sprav 1 zakladnu mapu

v tom momente uz budes mat vsetko "nakodene" ale este nie "spustitelne"

takze to je dalsi ciel, vediet to spustit, a vidiet v observation subore rozumne vypisy z OBSERVE()

ze fakt sa tam hybu a nieco vybuchuje a tak

a potom zostava len observer a dalsie mapy

observer zase nie je az taka velka hroza, ale neni to ani dvakrat najrychlejsie

takze zhruba taky je plan...

**Askar Gafurov** - 00:27

ok.

zajtra sa pokusim napravit chyby a bordel v update.cpp, skusim to mat strukturovanejsie (aby sa dalo aj reviewovat ako clovek)

a vlastne, mozno to cele stihnem uz zajtra

**Tomi Belan** - 00:28

go for it

**Askar Gafurov** - 00:28

budem mat velke diery v rozvrhu

a potom aj tak bude stretko

kde musim byt :)

cize o par dni zase budem potrebovat tvoju odbornu asistenciu

**Tomi Belan** - 00:29

zaujimava idea moze byt zatiaľ kaslat na tieto opravy v update.cpp, ale rozbehavat main a klientov

**Askar Gafurov** - 00:29

mozno

**Tomi Belan** - 00:29

lebo jedno na druhom v podsatte nedependuje

takze si mozes vybrat

**Askar Gafurov** - 00:29

dobre

**Tomi Belan** - 00:30

a ma to ten payoff ze aha ho nieco sa tam hybe ;)

**Askar Gafurov** - 00:30

:D satisfaction curve :D

kazdopadne, budes mat o par dni dve hodinky casu?

**Tomi Belan** - 00:30

preco prave dve?

ale asi ano

**Askar Gafurov** - 00:31

lebo sa bavime od pol jedenastej, a teraz je pol prvej

a uz to mame ako-tak prejdene ^\_^

a o par dni sa spusta votr

**Tomi Belan** - 00:32

votr uz je v podstate spusteny

**Askar Gafurov** - 00:32

inac, ako to, ze sa o tom dozviem az z unibackeho facebooku?

**Tomi Belan** - 00:32

paralelne riesim ako vsetko pada :D

**Askar Gafurov** - 00:32

a kde bezi?

**Tomi Belan** - 00:32

posli link na unibacky facebook?  
a je aj na [uniba.sk](https://uniba.sk) a [moja.uniba.sk](https://moja.uniba.sk)

**Askar Gafurov** - 00:32

aha  
vidim  
hladal som na fmph....

**Tomi Belan** - 00:32

a mailom sa to nedozvies lebo je ta jedina vec co ludia aj citaju a nechceme zase az taky velky naval :p  
fmph je malo vseobecne

**Askar Gafurov** - 00:34

ono to vyzerá pekne

**Tomi Belan** - 00:34

myslis verzus ais? :D

**Askar Gafurov** - 00:34

ale aj verzus fajr  
je to menej zavisle od struktury aisu  
teda, ten interface je menej motivovany AISom  
wee, a uz mam chybu :D  
Network error: Incomplete response

**Tomi Belan** - 00:35

tak za network error my nemozme...  
predpokladam teda  
oh \*\*\*\*!  
mozme :(

**Askar Gafurov** - 00:36

ako vies?  
zle parsujete response?  
chceli ste ale (niekedy davno) mat aj moznost pridavat predmety

**Tomi Belan** - 00:37

to este neni ale casom bude

**Askar Gafurov** - 00:37

to je uz niekde skodene?  
ok

**Tomi Belan** - 00:37

aj tak teraz neni otvoreny zapis

**Askar Gafurov** - 00:37

ved hej  
aspon mate menej miest, kde moze vyskytnut chyba :D  
a hlavne nic nedobabrete  
snad :D

**Tomi Belan** - 00:38

pre uplnost, "Skusit znova" zabralo?

**Askar Gafurov** - 00:39

ja som pouzil Ignorovat chybu a bol som stastny :D  
nevidel som miesto, kde by vadil ten "Incomplete response"  
a inak, nacistavanie MENU je dost divna volba

**Tomi Belan** - 00:40

bohuzial, nacistavame ci si student alebo nie  
ucitelia to menu ani nevidia, a preto sa musi nacistavat

**Askar Gafurov** - 00:41

inak, ake bolestive je vseobecne mat dump AISovej databazy u seba lokalne ulozeny  
ja viem, ze to nie je uplne stastna vec  
ale predsa

**Tomi Belan** - 00:41

hmm?  
my nemame dump

**Askar Gafurov** - 00:42

ja viem, preto sa pytam

**Tomi Belan** - 00:42

s dumpom je hlavny problem ze je neaktualny  
chces mat realnu ais databazu

**Askar Gafurov** - 00:42

viem, ze to nepojde, ked sa jedna na prihlasovanie na skusky  
ale naprikald predmety nemaju tendenciu menit sa po tyzdni

**Tomi Belan** - 00:43

ale maju, lebo tam mas ziskane znamky  
skoro vsetko sa "moze" menit

**Askar Gafurov** - 00:43

(druha vec je, ze inak moc votr nikto nepouziva)  
vies vytrieskat z votru aj znamky?  
(myslim pocas semestra)  
nie cez skuskove

**Tomi Belan** - 00:44

svoje znamky mas v moje predmety/hodnotenia

**Askar Gafurov** - 00:44

a, mal som na mysli priebezne hodnotenie

**Tomi Belan** - 00:44

aha, to este nie  
ktory predmet to aj pouziva?

**Askar Gafurov** - 00:45

sleziak

**Tomi Belan** - 00:45

aha  
aj gurican vlastne ;)

**Askar Gafurov** - 00:45

pastika

**Tomi Belan** - 00:45

pastika, fakt?

**Askar Gafurov** - 00:45

uhum

**Tomi Belan** - 00:45

kto vas uci?

**Askar Gafurov** - 00:45

harman uci, cvici lenka filova

**Tomi Belan** - 00:45

aha

nas harman aj cvicil a mal to na svojej stranke niekde tusim

**Askar Gafurov** - 00:46

este niekto to pouzival minuly rok tusim

ale nie

este su odbornici, co pouzivaju moodle

**Tomi Belan** - 00:46

no jo...

**Askar Gafurov** - 00:46

winczer, ferko

**Tomi Belan** - 00:46

ferko?

gsvm ma vlastnu stranku, nie?

**Askar Gafurov** - 00:47

cviciaci prog3

to je iny ferko

**Tomi Belan** - 00:47

ahaa

**Askar Gafurov** - 00:47

ale tiez ma podobne koeficienty podlhovastosti

a inak, pozeram svoj kod ku rpg proboju

spominam si tie uzasne trajektorie, ktore si moj klient volil

a ake som tam mal problemy

a ake napady

a tak :D

a expertny system na planovanie akcii

dobre, pomaly uz pojdem spat. dobru noc, a dakujem za review ^\_^

**Tomi Belan** - 00:59

dobru noc

**Askar Gafurov** - 00:59

snad ti nekrvacali oci az tak z mojho kodu

^ ^  
—