

# Final Project II Boop 策略競賽

Deadline: 2024-06-06 23:59:59

## 作業評分方式

1. **ELO 平台積分結算**：Final Project II 繳交期限截止後，助教會將所有策略集中進行封閉比賽，ELO 積分會在比賽開始時重置，比賽期間策略不會再從 git 上更新，最後根據在 ELO 平台上的積分給分。
2. **文件**：策略文件的內容主要包含策略程式的邏輯和架構，說明如此實作的原因和分析，**並與 Final Project I 所繳交的策略進行比較**：
  - I. **策略邏輯**：請同學描述在實作這次遊戲策略時，考慮了哪些面向去完善策略的邏輯，內容必須包含：
    - A. 資訊的使用：使用了 board.txt 的哪些遊戲資訊去實作策略，此部份僅需列舉項目，項目的多寡不影響評分，因此請確實填寫。
    - B. 策略的決定：根據上述所使用的遊戲資訊，如何幫助你進行不同策略邏輯的決定，例如如何判斷局勢優劣、如何決定在哪個位置擺放貓咪、在什麼時候擺放什麼大小的貓咪等等。
  - II. **策略架構**：請同學簡述策略程式的架構，並分析如此設計的優缺點，例如使用什麼資料結構、如何設計策略程式的 function 及對於程式開發所帶來的影響等等。

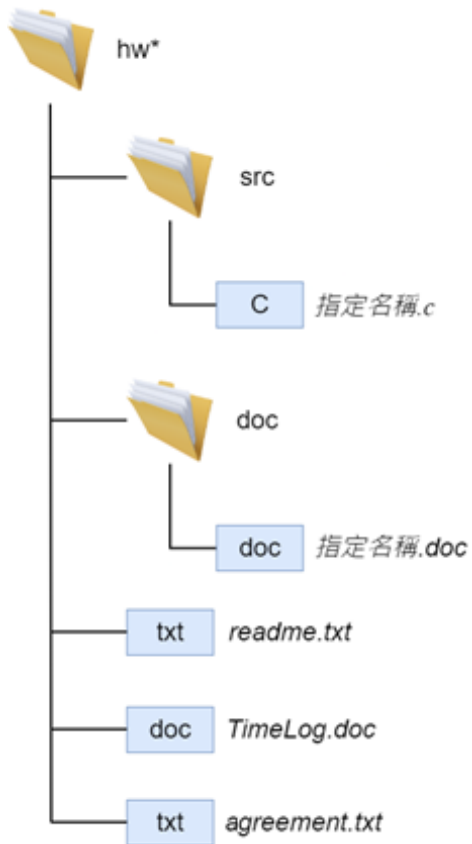
## 作業繳交方式

請參考計概網站上的「[作業繳交流程](#)」將作業相關檔案上傳到 git 的「hw4」當中，繳交位置與 Final Project I 相同，如有更新檔案請直接覆蓋，覆蓋並不會影響 Final Project I 評分。因為此次作業為策略程式，故作業僅需繳交策略程式原始碼檔案和文件以及 TimeLog 檔案，不需要提供 readme。

1. **程式原始碼檔案 (80%)**：主程式檔名為「hw4.c」，請撰寫註解，並確定繳交的程式碼在 Yellow Server 所提供的 UNIX 環境底下可正常編譯。
2. **文件檔案 (20%)**：檔名為「document.doc」、「document.docx」或「document.pdf」，文件內容如上所示。
3. **agreement.txt**：為了讓同學了解作業繳交的規範，請同學詳細閱讀內部聲明後，在最後填寫 Yes 來確認你已經同意此文件，並且會遵守相關規定。如果作業繳交時沒有同意此文件的同學，本次作業將會直接以零分計算，請同學特別注意。

## 作業繳交檔案結構規定

作業繳交之檔案結構如下，請依照下圖描述的結構將相關的檔案放入特定資料夾：



## 特別注意事項

1. 為確保遊戲公平性，助教會進行多場比賽，以降低運氣因素的影響。
2. 讀檔以及寫檔的範例程式碼會公布在計概網站的 Resource 上。
3. 繳交作業請使用 **git** 上傳，若有相關問題請參考計概網站上的 [作業繳交流程](#)。
4. 請務必確保檔案擺放及命名符合規定，若作業檔案放錯資料夾、檔名大小寫或拼寫有誤，將可能造成作業無法正確批改。因此，出現此情形將酌情扣分。
5. 在 6/10 23:59 後，ELO 平台會進行積分結算，並選出前 16 位玩家參加期末 Boop 策略競賽，獲得名次的同學將有額外的加分，請大家好好把握加分及爭取冠軍寶座的機會。
6. 由於 ELO 積分平台需要時間累積對戰資訊，因此請同學在 Final Project 期間，確認好策略沒有 bug 之後即上傳策略，並以不斷改進的方式來更新策略，以免對戰場數過少，而無法根據對戰記錄來精進自己的策略。
7. 作業請勿抄襲，所有作業皆會經過程式比對判斷是否抄襲，若發現一律以零分計算。