

## Boop 遊戲平台使用說明

本平台提供同學策略對戰的環境，讓同學能夠測試自身策略程式的強度。但在策略程式的開發初期，**建議同學先單獨在助教提供的 Yellow Server 上進行策略程式初步版本的撰寫，待策略程式能夠做出進行遊戲所需的動作後，再透過平台的協助觀察程式實際上在遊戲進行時的行為，以確保程式符合作業需求。**平台網址為 [https://maroon.ee.ncku.edu.tw:8001/boop/normal\\_game/](https://maroon.ee.ncku.edu.tw:8001/boop/normal_game/)。

### 平台使用流程

- 進入平台後，頁面上方共有三個按鈕，分別為上傳策略、遊戲規則以及策略需求。請同學先點擊“遊戲規則”按鈕以及“策略需求”按鈕獲取並閱讀遊戲規則以及策略需求的文件，依照文件內容撰寫自身的策略程式，再透過點擊“上傳策略”按鈕將自身撰寫的策略程式上傳至平台。同學上傳至平台的策略程式除了作為自己與他人對戰的策略外，也會被平台紀錄並提供給所有同學作為可選擇的對手進行對戰。



遊戲 ID	先後手	對手	時間	遊戲結果
153	先手	yuting	May 12, 2024, 6:16 p.m.	win
152	先手	Aura	May 12, 2024, 6:16 p.m.	lose
151	先手	Aura	May 12, 2024, 6:10 p.m.	lose
150	後手	Aura	May 12, 2024, 6:10 p.m.	win
149	先手	Aura	May 12, 2024, 6:09 p.m.	win
157	後手	Aura	None	running

圖一、平台首頁畫面

2. 在左側“Boop”標題下為對戰安排區域，在已經上傳過自身策略程式至平台後，同學可在“先後手選擇”中選擇先手、後手或是隨機，“敵方策略選擇”中可選擇其他同學上傳至平台的策略程式，或是助教提供的策略程式（例如：Aure），並按下“遊玩”按鈕進行對戰。



BOOP

先後手選擇：

隨機

敵方策略選擇：

yuting

遊玩

對戰注意事項：

1. 需先上傳遊戲策略後，才可與其他玩家對戰。
2. 可選擇以上傳策略到 PLT 的玩家進行對戰。

圖二、對戰安排

3. 在右側下方的遊玩歷史中，會記錄同學自身在平台上的所有對戰，包含正在進行的對戰以及已經比完的對戰。同學可點擊任一場已經比完的對戰，平台將會跳出統計數據頁面，讓同學查看該場對戰的相關統計數據，此外，同學也可在統計數據頁面按下“重播比賽”按鈕觀看該場比賽的重播。

### 遊玩歷史

遊戲 ID	先後手	對手	時間	遊戲結果
153	先手	yuting	May 12, 2024, 6:16 p.m.	win
152	先手	Aura	May 12, 2024, 6:16 p.m.	lose
151	先手	Aura	May 12, 2024, 6:10 p.m.	lose
150	後手	Aura	May 12, 2024, 6:10 p.m.	win
149	先手	Aura	May 12, 2024, 6:09 p.m.	win
157	後手	Aura	None	running

圖三、遊玩歷史

對戰 151 之數據		
統計數據名稱	玩家數據	對手數據
雙方終場大貓數量	6	8
雙方獲得三隻大貓的回合	17	30
被擊落的己方貓數量	25	22
雙方推動敵方貓數量	11	14
連線升級成大貓的數量	4	7
滿場升級成大貓的數量	2	1
重播比賽		

圖四、統計數據頁面

4. 在對戰重播頁面中會顯示棋盤資訊、雙方玩家的遊戲動作紀錄、顯示結果以及遊戲相關功能按鈕，以下對遊戲畫面顯示的資訊內容進行詳細介紹：

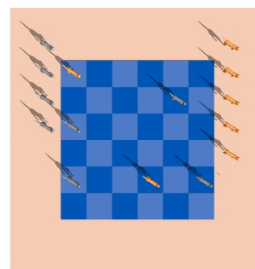
- 棋盤資訊：顯示棋盤和貓咪，可透過滑鼠縮放及旋轉視角。
- 遊戲動作紀錄：顯示雙方策略在遊戲中進行的每一步動作，包含目前遊戲回合數、採取策略的玩家顏色、放置位置、推動位置以及升級位置。
- 顯示結果：顯示勝利玩家名稱、勝利原因以及策略犯規時的犯規原因，犯規原因的詳細內容請參考表一。
- 遊戲相關功能按鈕：按鈕提供各式各樣的功能，包含往上一步、往下一步、開始或暫停、重置以及顯示結果的功能。

## GAME REPLAY ID 151

先手玩家（灰貓）：chiachi  
後手玩家（橘貓）：Aura

## ROUNDS HISTORY

回合 10 橘貓方將小貓放置於位置 7，並推動位於 1,13 的貓咪。  
 回合 9 灰貓方將小貓放置於位置 11，並推動位於 4,18 的貓咪。  
 回合 8 橘貓方將小貓放置於位置 1。  
 回合 7 灰貓方將小貓放置於位置 30，並推動位於 24,36 的貓咪。  
 回合 6 橘貓方將小貓放置於位置 28。  
 回合 5 灰貓方將小貓放置於位置 13，並推動位於 19 的貓咪。  
 回合 4 橘貓方將小貓放置於位置 24。  
 回合 3 灰貓方將小貓放置於位置 36。  
 回合 2 橘貓方將小貓放置於位置 4。  
 回合 1 灰貓方將小貓放置於位置 19。



上一步

下一步

暫停

重置

顯示結果

圖五、對戰重播頁面

Title	Description
編譯錯誤	編譯錯誤。
超時	策略程式進行該回合動作的時間超過 5 秒。
無 step.txt	策略程式執行完畢後沒有 step.txt 檔輸出。
step.txt 格式錯誤	step.txt 格式與文件定義不同。
放貓位置已有貓	決策檔案 (step.txt) 之放貓位置在棋盤上已存在合法的貓。
放貓位置超出定義域	決策檔案 (step.txt) 之放貓位置超出文件中位置之定義域。
放置數量不足的貓	手中未持有決策檔案 (step.txt) 之欲放置的貓。
放貓大小超出定義域	決策檔案 (step.txt) 之放貓大小超出文件中貓大小之定義域。
拿取對手的貓	決策檔案 (step.txt) 之拿取貓的位置為對手的貓的位置。
應取貓而未取貓	當在未達成勝利條件時，有至少三隻己方的貓達成連線或棋盤上存在八隻己方的貓，策略程式卻未輸出拿取貓的位置。
取貓位置超出定義域	決策檔案 (step.txt) 之拿取貓的位置超出文件中位置之定義域。
取貓數量有誤	決策檔案 (step.txt) 之拿取貓的位置數量，與能夠拿取貓的數量不符合。
拿取不可拿取的貓	決策檔案 (step.txt) 之拿取貓的位置為己方不可拿取之貓的位置（己方的貓未達成三隻連線或場上未有八隻己方的貓）。
取貓位置沒有貓	決策檔案 (step.txt) 之拿取貓的位置沒有貓。

表一、犯規原因與描述

**平台使用建議****1. 若使用過程中遇到任何問題，請即時利用計概論壇進行回報**

同學在使用本平台時，遇到任何異常狀況無法順利執行遊戲，請及早在計概論壇參與討論，並盡可能描述自己所遭遇的問題，或許其他同學可以提供相關資訊輔助解決問題，助教亦可盡早回復或修正錯誤。

**2. 網路問題之注意事項**

由於網路傳輸依每個人電腦而有不同，可能會發生相關連線問題，請同學盡早回報，助教會在能力範圍內盡量協助。