



# ***Little Battle***

## system input: game\_log1.txt

```

8 4    // width height
1 1    // y x (player1 home base)
2 7    // y x (player2 home base)
20 10 20 // 초기자원 wood, gold, food
35     // maximum turn
0 0 0 0 0 0 0 0 // 0: Ground
0 0 0 0 1 0 0 0 // 1: Poison lake
0 0 2 0 0 0 0 0 // 2: Ocean
0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 G 0 // 0: empty
0 0 0 0 G 0 0 0 // G: gold
0 0 W 0 0 F 0 0 // F: food
0 0 0 0 0 0 0 0 // W: wood
  
```

```

  0  1  2  3  4  5  6  7(x)
----- (y)
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0G | 0 | 0
-----
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | PG | 0 | 0 | 1
-----
| 0 | 0 | WW | 0 | 0 | 0F | 0 | 0 | 2
-----
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3
-----
  
```

## 일반적인 설명

Player1 home base		아처	나이트			Gold	
	1,1			Gold			
		Wood			Food		2,7
							Player2 home base

Resource type

: (W) wood, (G) gold, (F) food

Tile type

: (2) water 이동 X (scout는 가능)

: (1) poison lake 이동 O, soldier 죽어요

: (0) ground 이동 O

Soldier type

: **A**rcher, **S**pearman, **K**night, **S**cout

: up/down/left/right (+1) scout만 (+1/2)

추가설명)

e.g. Archer → Knight (이동)

: archer가 죽음

A > S > K > A >> C

A == A (서로 죽음)

두명의 soldier는 겹칠 수 X

## Soldier 움직임 Pattern

### [1] Scout1 밑으로 두칸 움직임

P1 Resource → P1 Resource  
: W(1) F(1) G(2) → : W(1+1) F(1) G(2)

### [2] Scout2 오른쪽 두칸 움직임

P1 Resource → P1 Resource  
: W(1) F(1) G(2) → : W(1) F(1) G(2+1)  
(Scout2는 죽음)

### [3] 어떠한 soldier map밖으로 이동 X

### [4] Scout3 오른쪽 두칸 움직임

P1 Resource → W(1) F(1+1) G(2+1)  
: W(1) F(1) G(2) → W(1) F(1+1) G(2+1)

## Soldier 움직임 패턴

1/2

Player1 home base		Scout1		Scout3	Food	Gold	
	1,1		Scout2	Gold			
		Wood			Food		2,7
			AnySoldier				Player2 home base

### Soldier type

: **A**rcher, **S**pearman, **K**nigh**t**, **S**cout  
: up/down/left/right (+1) scout만 (+1/2)

A > S > K > A >> C

A == A (서로 죽음)

### 추가설명)

e.g. Archer → Knight (이동)  
: archer가 죽음

두명의 soldier는 겹칠 수 X

Soldier 움직임 Pattern

[5] Scout1 왼쪽 두칸 움직임

Knight1 때문에 중간에 죽음

[6] Scout1 오른쪽 두칸 움직임

Scout3때문에 못 움직임 (겹치지 못함)

[7] Scout4 밑으로 두칸 움직임 X

불가능, map의 경계를 벗어나기 때문에

[8] Scout4 밑으로 한칸 움직임

Scout4Scout5 둘다 죽음

[9] Scout5 위로 두칸 움직임

Scout4Scout5 둘다 죽음

Soldier 움직임 패턴

	Knight1	Scout1		Scout3	Food	Gold	
	1,1		Scout2	Gold			
Scout4		Wood			Food		2,7
Scout5			AnySoldier				

Soldier type

: Archer, Spearman, Knight, Scout

: up/down/left/right (+1) scout만 (+1/2)

추가설명)

e.g. Archer → Knight (이동)

: archer가 죽음

A > S > K > A >> C

A == A (서로 죽음)

두명의 soldier는 겹칠 수 X

## Soldier Recruit

Archer cost

: W(1) F(1) G(0)

Spearman cost

: W(1) F(0) G(1)

Knight cost

: W(0) F(1) G(1)

Scout cost

: W(1) F(1) G(1)

	Knight1	Scout1		Scout3	Food	Gold	
	1,1		Scout2	Gold			
Scout4		Wood			Food		2,7
Scout5			AnySoldier				

Recruit는 한 턴에 최대 0~2명까지만 가능

Recruit를 하자마자 (y,x) 좌표를 입력하여 locate

: 나의 soldier와 겹치는거 X

: Homebase의 인접한 위치에만 locate 가능

(homebase에는 locate X)

(ocean에는 바로 배치 못함 (scout는 예외))

: Poison lake에는 locate이 가능하지만, 바로 죽음

## Player Action (Trun)

1. 플레이어는 자기 턴에 4가지 action을 수행 가능

[1] Recruit Soldiers [2] Move Soldiers [3] Print Board [4] Finish Turn  
([1]은 앞의 슬라이드 참고)

### [2] Move Soldiers

내가 보유하고 있는 모든 **Soldier**들을 순서와 상관없이 이동 시킬 수 있음  
한명의 **soldier**는 한턴에 한번만 움직임  
(근데, 움직이지 않아도 괜찮음)

e.g. Knight 1명 + Archer 1명 → 둘 다 한턴에 한번씩만 이동 가능 (겹치기 안됨)

## Player Action (Trun)

Little Battle Game을 시작합니다.  
최대 플레이 가능한 턴은 35턴입니다.

Player1의 차례입니다.

// 보드 출력      턴의 시작은 항상 보드 출력!

1. Recruit Soldiers 2. Move Soldiers 3. Print Board 4. Finish Turn : ?? (1)

현재 당신의 자원: W(??) F(??) G(??)

용병의 가격:

Archer : W(??) F(??) G(??) 1번메뉴 시작은 자원 & 용병 가격 출력

Spearman : W(??) F(??) G(??)

Knight: W(??) F(??) G(??)

Scout: W(??) F(??) G(??)

어떤 용병을 구입하시겠습니까? (잔여: 2)

1. Archer 2. Spearman 3. Knight 4. Scout 5. 돌아가기: ??(4)

(만약 돈이 없으면)      실패시 다시 질문

Scout를 구입하려 하였으나, resource가 부족합니다.

Gold가 ?원. Wood가 ?원. {Food가 ?원} 더 필요합니다.

어떤 용병을 구입하시겠습니까? (잔여: 2)

1. Archer 2. Spearman 3. Knight 4. Scout : ?? (1)

Archer를 구입을 하려 하였으나

더 이상 배치를 할 수 없습니다.

더이상 배치할 수 없는 경우는

/\*

board

\*/

Knight1	Knight2	Scout1		Scout3	Food	Gold	
Knight4	1,1	Knight3	Scout2	Gold			
Scout4	Knight5	Wood			Food		2,7
Scout5			AnySoldier				

어떤 용병을 구입하시겠습니까? (잔여: 2)

1. Archer 2. Spearman 3. Knight 4. Scout 5. 돌아가기: ??(5)

Player Action (Trun)

Little Battle Game을 시작합니다.  
최대 플레이 가능한 턴은 35턴입니다.

Player1의 차례입니다.

// 보드 출력

	Knight1	Archer1		Scout3			
	1,1			Gold			
		Wood					2,7

1. Recruit Soldiers 2. Move Soldiers 3. Print Board 4. Finish Turn : ?? (2)

// 보드 출력                    2번메뉴 시작은 보드 출력



## Player Action (Trun)

Little Battle Game을 시작합니다.  
최대 플레이 가능한 턴은 35턴입니다.

Player1의 차례입니다.

// 보드 출력                      턴의 시작은 항상 보드 출력!

1. Recruit Soldiers 2. Move Soldiers 3. Print Board 4. Finish Turn : ?? (1)

현재 당신의 자원: W(??) F(??) G(??)

용병의 가격:

Archer : W(??) F(??) G(??) 1번메뉴 시작은 자원 & 용병 가격 출력

Spearman : W(??) F(??) G(??)

Knight: W(??) F(??) G(??)

Scout: W(??) F(??) G(??)

어떤 용병을 구입하시겠습니까? (잔여: 2)

1. Archer 2. Spearman 3. Knight 4. Scout 5. 돌아가기: ??(4)

(만약 돈이 없으면)                      실패시 다시 질문

Scout를 구입하려 하였으나, resource가 부족합니다.

Gold가 ?원. Wood가 ?원. {Food가 ?원} 더 필요합니다.

## Console

어떤 용병을 구입하시겠습니까? (잔여: 2)

1. Archer 2. Spearman 3. Knight 4. Scout : ?? (1)

Archer를 구입합니다.

Solider를 위치할 좌표를 입력해주세요(y,x) : 1 1

더이상 배치할 수 없는 경우는 → 다음 슬라이드

/\*

board 출력

\*/

그곳에는 위치할 수 없습니다. 다시  
선택해주세요.

Solider를 위치할 좌표를 입력해주세요(y,x) : 0 1

Solider를 (0, 1)에 위치합니다.

상대방의 Knight와 전투에서 졌습니다.

당신이 Archer는 사망하였습니다.

1. Recruit Soldiers 2. Move Soldiers 3. Print Board 4. Finish Turn : ??  
(1)

더 이상 solider를 recruit할 수 없습니다.