

Terran Mech Macro bot

Classy (okrem tych co uz su sucastou JNIBWAPI):

Javabot
ExtendedUnit
ExtendedRegion
BFS
State

BFS a State sluzia na vyhľadanie cesty medzi dvoma regionmi (skrz chokepointy medzi nimi). V praxi sa ukazalo ze toto je zbytocne kedze niektore mapy (napr. Benzene) obsahuju chokepointy zastavane neutralnymi budovami (co vopred nevieme, minimalne nie z JNIBWAPI) a defaultna AI sa nam postara o oveľa efektívnejšie vyhľadavanie cesty. ...ale je to tam, kresli to pekne ciary vzdy ked objaví novu nepriateľsku základňu, snad sa to da odskrtnut ako algoritmus z prednasky :).

Bot sa sustredi najma na macro, ma dva hlavne mody – pump_production / macro , a tiez „hlavny vypinac“ boolean attack – na zaklade ktoreho sa rozhoduje ci utocit/branit (a jeho hodnotu nastavuje podla velkosti scoutnutej nepriateľovej armady).

Worker management – SCV sa delia do niekoľkých arraylistov (podobne ako ostatné unity ktore sa delia podla typu) – miners tazia mineraly , gassers plyn, builders buduju, berserkers (podmnozina miners) brani base , repairers su neimplementovany. Mimo nich je scouter , ktory na zaciaku obeha vsetky scout locations (a ked najde enemyho tak beha do kruhu okolo jeho regionu).

Supply depoty sa stavaju po okrajoch regionu (odhalovanie dropov / cannon rushu). Ostatné budovy vedľa CC.

Základné micro (robene na termin 15. :)) - podla attacku pushujeme na base alebo branime. Ak branime a nepriateľ sa objaví neďaleko niektorého CC tak nanho utocime.

Trochu lepšie micro – unity (okrem goliathov ktory tankuju) sa snazia vyhybat zbytočným hitom (z cannonov/sunken colony maju vsetci priam posvatny strach – na ich odpratavanie sluzia hlavne tanky). Miny sa pokladaju dostatočne ďaleko od tankov ked nas ohrozuje nepriateľ (variable v extendedUnit – threat – nebezpečenstvo blízko , enemy – nepriateľ na dosť). Siegujeme ked je niečo na dosť sieg-modu ale nie na dosť normalného modu. Science vessel pouziva defenseMatrix na najprednejši tank, pripadne emp/irradiate podla rasy (toto je neodskusane).

Ked nemame čo ničť tak najskor skusime zničiť vsetky budovy ktore sme už videli , potom sa hybeme skrz vsetky base locations (ale az po framei c. 20 000).

ExtendedUnit ponuka ďalšie atributy pre jednotlivé jednotky (napr. kam sa maju vratit tazit ked skoncia inu robotu, nepriatelia na dosť), niektoré su nahradou za vlastnosti nachádzajúce sa v BWAPI a nie JNIBWAPI. Podobne ExtendedRegion.

Celkovo sa bot snazi vyhrať najma macro-hru s tým ze pokiaľ ma podozrenie na rush začne sypat jednotky a dúfať ze sa ubrani.