训练模式(同一个终点,看谁先成功) :

编辑坦克

生成坦克对象

编辑坦克执行算法

输出

执行

生成地图

情况一:地图为一维的,结果的输赢取决于程序在执行的坦克的血量及到达对方领地的时间.算法的作用是根据障碍物的远近选择坦克是否的发射炮弹,速度的多少.

情况二:地图时二维的,结果的输赢取决于程序在执行的坦克的血量及到达对方领地的时间.

算法的作用是根据整个地图选取最快(最安全)的模式,算出最后坦克的状态.

对战模式

两种角色

1.对战双方 编辑自己的坦克和执行坦克代码

2.制作地图方 通过设置地图的难度和平衡来获取相应的奖励

选择角色

制图方

对战双方

返回结果

生成地图

返回结果

生成坦克对象

执行完成

结果的决定因素:

是否到达对方阵地

到达对方阵地用时

存活的阵地用时