

## Szabályok

Mindenki csak egy processzort használhat, és max. 500 Mbyte memóriát. A rendszerben levő esetleges hibákat tilos kihasználni. Fentiek megsértése a partiból, ismétlődő esetben a versenyből való kizárást vonhat maga után.

## Fejlesztést támogató eszközök

### 1. EIDebug

A világ olyan változata, ahol lépésenként lehet indítani az időt, és közben le lehet kérdezni dolgokat. Egy mező fölé tolva a kurzort az ablak fejlécében rövid információt ír a mezőről és az ott tartózkodó egységekről. Kettős kattintásra bővebbet.

Van hozzá egy konfigurációs fájl: ei.cfg

```
a01          // parti név
0            // térkép kódja
0 ToronySereggel // Első játékos, C stílusú játékos esetén 0 van a sor elején.
1 EIPlayer1   // 2. játékos
1 EIPlayer3
0 Termelő
```

A run.bat-al indul. Ha a saját játékosokat debuggolni akarjátok, pl. a 2. helyen, akkor azt a sort ki kell kommentezni. Elindítani a saját programotokat C=1 paraméterrel, végül a run.bat-ot.

A timeout defaultban 100 msec, de debuggoláshoz meg lehet növelni, pl.

EIDebug TimeOut=50000

### 2. Csata log. .cs?

Az EIDebug készíti a result alkönyvtárba. Játékosonként külön, .cs1 az első játékos kit üt, vagy ha meghal egy egysége. A log fájl tartalma:

idő      ki    kit    sebzés(élet, elősebzés)

Ki üt: cs1-ben mindig az első játékos valamelyik egysége üt:

P: Paraszt, I: Íjász, K: Kardos, L: Lovas, M: Puskás (muskétás)

Egység ID je

Kit üt: játékost is írja. Az egység ID-je és a játékos együtt azonosít.

Éppen mennyit sebez, mennyi élete van a célpontnak, és mennyi a célponton az elősebzés.  
Az elősebzés csak közelítő info.

### 3. Parti log .prt

A térkép kódja az első sor, utána a kiadott utasítások.

Idő, játékos, utasítás kódja, kiegészítő info, X, Y, ID, ID2

#### **4. Statisztika. .txt**

100 időnként letárolja a statisztikákat, első 6 oszlop az első játékos, következő 6 a második játékos, stb.

- 1. oszlop:  $\text{score} (\text{termelés} + 0.6 * \text{sebzés} - 0.2 * \text{vesztesség})$
- 2. oszlop: termelés score
- 3. oszlop: katonaság, ennyi sebzést okoztunk
- 4. oszlop: katonaság, a mi vesztességünk
- 5. oszlop: populáció
- 6. oszlop: parasztok száma

#### **5. Mutat.exe**

Megmutatja a statisztikákat grafikonon.

#### **6. Homokozó**

Jó néhány katonát felraktunk. Tanulmányozhatjátok a csatákat, és a debuggerrel is megismerkedhettek közben. A kék és piros játékosok fejletlenek, a lila 3 as szintű, a rózsaszín pedig 5ös, azaz minden egysége maximálisan fel van fejlesztve.

#### **7. Leírás**

Igyekeztünk összhangban tartani a leírást és a világ működését, de fenntartjuk a tévedés jogát. Eltérés esetén a világ működése az érvényes.

#### **8. FAQ**

Mielőtt kérdeztek, légyszíves nézzétek meg, hátha számítottunk rá.

#### **9. Demo**

Végül, de nem utolsó sorban. Ebből tudjátok talán a leggyorsabban megérteni az egész rendszer működését. A header filok kommentezése is a dokumentáció része.