**Инструкции по использованию встроенной библиотеки tank\_library.py**

Чтобы дать танку имя, напишите

name = **'Имя танка'**

Танки бывают двух типов: лёгкие – ‘light’(быстрая перезарядка, увеличенная скорость и небольшой наносимый урон) и тяжелые – ‘heavy’(усиленные снаряды и более долгая перезарядка). Чтобы выбрать тип танка, напишите

model =**'heavy' # - для тяжелого, или** model =**'light' – для легкого**

Все функции управления танком описываются в функции strategy(functions)

**def** strategy(functions):   
 …

Прописывая функции из библиотеки пишите перед ними имя первого(и единственного) аргумента функции

functions.get\_enemy\_x()  
 functions.get\_boolean\_focus\_on()

Пример бота:

name = **'Бот'**

model = **'light'**

**def** strategy(functions, constants):  
 functions.move\_tank\_body(**'w'**, 80, 20)  
 functions.rotate\_gun(1, **'right'**)

Список констант:

LEFT\_DOWN\_END\_OF\_MAP  
UP\_END\_OF\_MAP  
RIGHT\_END\_OF\_MAP  
TANK1\_BODY\_POSITION\_X\_START  
TANK1\_BODY\_POSITION\_Y\_START  
TANK2\_BODY\_POSITION\_X\_START  
TANK2\_BODY\_POSITION\_Y\_START

Список допустимых команд:

**def** fire()  
**def** pointing()  
**def** invert\_moving() **def** invert\_body\_rotating() **def** invert\_gun\_rotating()  
**def** get\_boolean\_hit\_the\_tank()  
**def** get\_boolean\_recharging()  
**def** get\_boolean\_focus\_on()

**def** rotate\_gun(angle=1, side=**'right'**, continued=0)  
**def** get\_distance\_between\_tanks()  
**def** determine\_angle()  
**def** make\_gun\_angle(angle=1)  
**def** move\_tank\_body(key=**''**, speed=0, rotation=0):  
**def** stop\_moving(t=0)  
**def** get\_x()  
**def** get\_y()  
**def** get\_body\_angle()  
**def** get\_gun\_angle()  
**def** get\_health()  
**def** get\_speed()  
**def** get\_enemy\_x()  
**def** get\_enemy\_y()  
**def** get\_last\_enemy\_shot\_time()

Подробнее о каждой константе и функции в **tank\_library.py**