

# 决赛规则变更

## 目录

### 1.商家机场增加障碍物

#### 2.积分规则变化

deliveryFinishTime 在 orderTime 和 betterTime 之间

deliveryFinishTime 在 betterTime 和 timeout 之间

deliveryFinishTime 在 timeout 之后

### 3.其他变更

小车移动规则

地图文件更新

user docker 心跳频率

配置文件

## 1.商家机场增加障碍物

增加了 A B C 3个障碍物区域

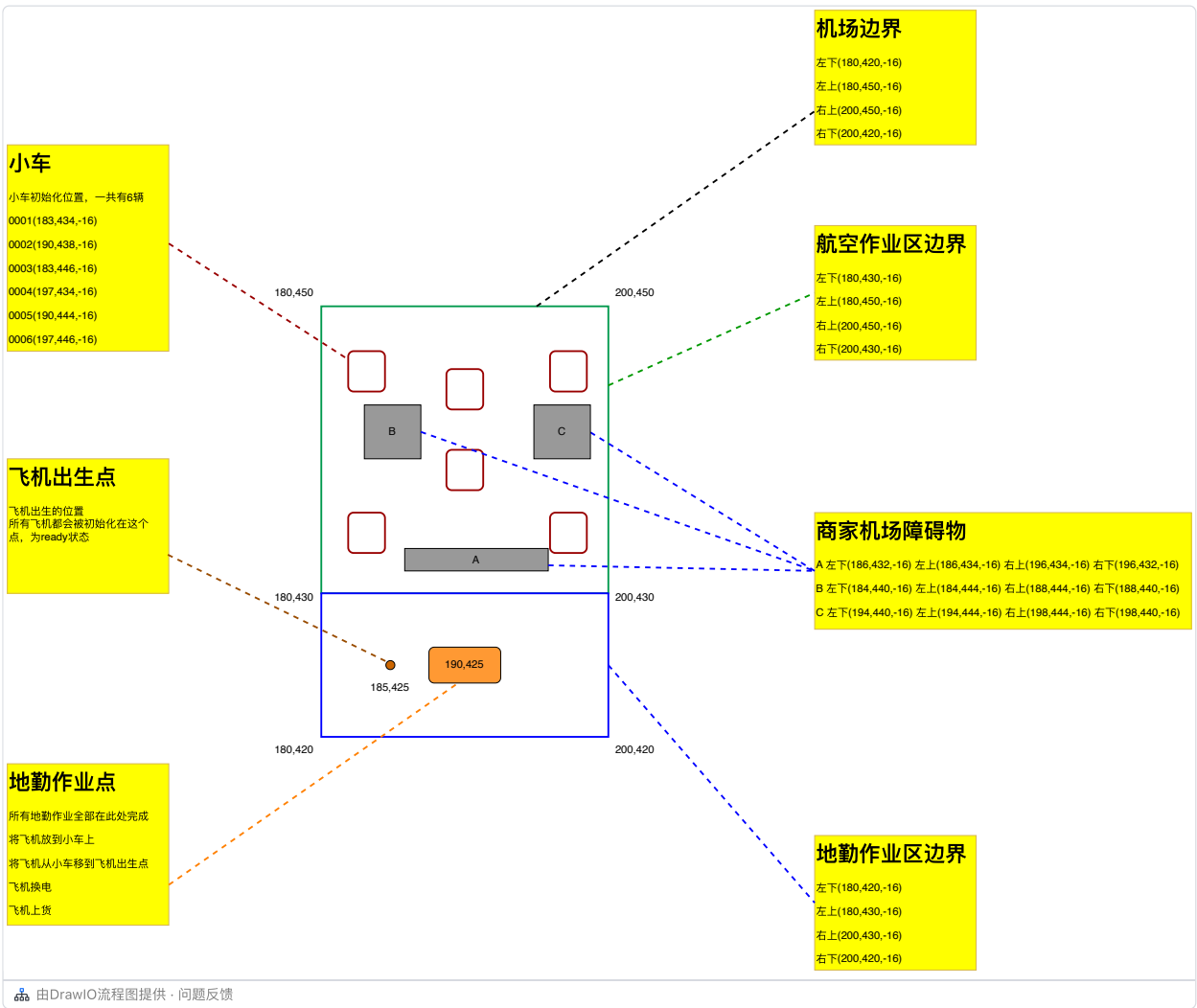
改变了小车的初始化位置

小车和地图障碍物的碰撞，和小车之间的碰撞判定方式有所区别

判定方式为小车的坐标和侵入到障碍物，也就是在判定时将小车视作质点

小车之间的碰撞为两小车坐标相距3米

小车启动间隔为4.5秒，6辆小车在系统启动30秒后会完成初始化



由DrawIO流程图提供 · 问题反馈

## 2.积分规则变化

损失一架飞机或一辆小车扣2000分

得分由原来的每送一单得1分，改为分段函数

deliveryFinishTime: 送达时间

orderTime: 订单出现时间

betterTime: 最佳送达时间

timeout: 超时时间

以上4个时间均为毫秒级时间戳，在orderTime之前和timeout之后，订单不可上货到飞机

orderTime, betterTime, timeout 在 scene docker 初始化时会加上当前系统时间戳，所以这3个值以心跳中的信息为准

#### deliveryFinishTime 在 orderTime 和 betterTime 之间

得分为正，固定值

公式：100。

#### deliveryFinishTime 在 betterTime 和 timeout 之间

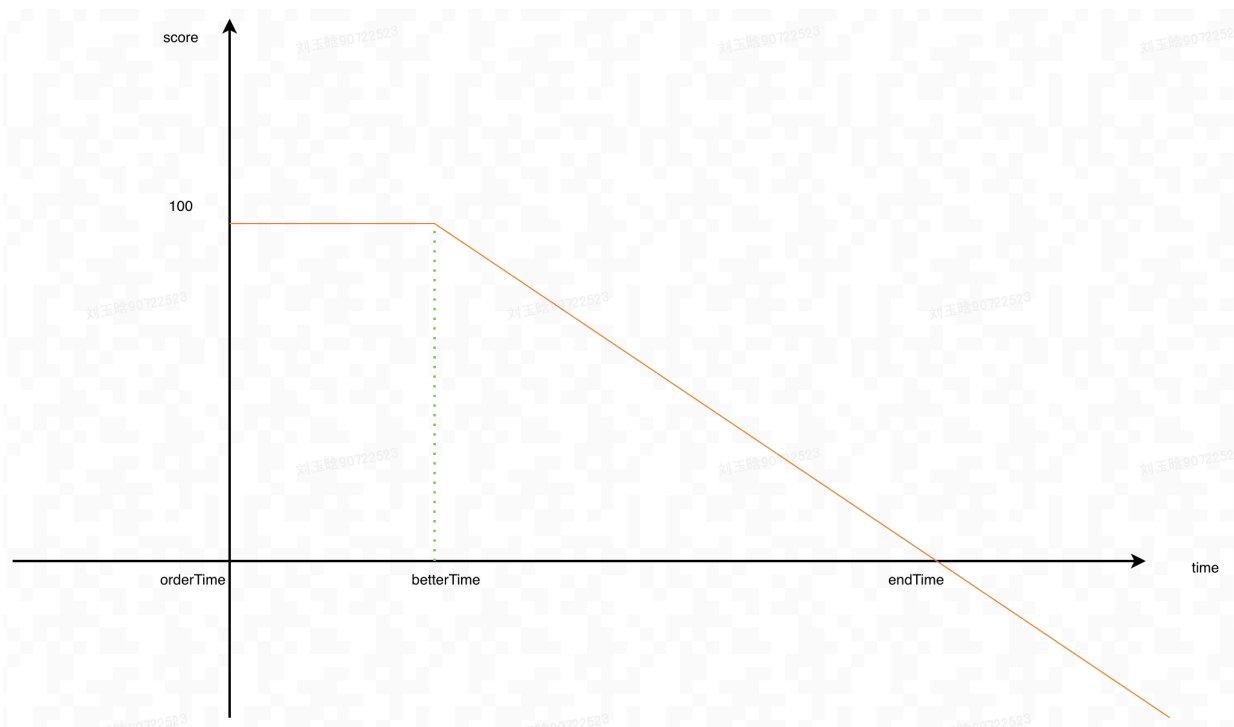
得分为正数，越早送达得分越高：

公式： $100 / (timeout - betterTime) * (timeout - deliveryFinishTime)$ ;

#### deliveryFinishTime 在 timeout 之后

得分为负数，越晚送达惩罚值越大。

公式： $(-100) / (timeout - betterTime) * (deliveryFinishTime - timeout)$ ;



### 3.其他变更

#### 小车移动规则

如果小车上有机，必须小车和飞机的状态都是ready，才可以移动小车

#### 地图文件更新

决赛地图更新为voxel\_map\_final.bin文件

#### user docker 心跳频率

由每秒1次，改为每秒3次

#### 配置文件

SDK中的配置文件为6辆小车，30架飞机