














# Data Generator 使用教程

制作 by 邓熙涵

2024/07/13

## 0.注意事项

- 1. Project2的task1应使用Project1文件夹下data\_generator
- 2. 本案例生成程序用法与Project1的data\_generator一样，这里不再赘述。本文档只说明Project2的task2的data\_generator的不同之处。
- 3. Project2的task2要求敌人以均匀分布的概率来随机选择首先上场的史莱姆，因此生成的案例不光要包含最终回合数的信息，也需要包含敌人首先选上场的史莱姆的类型信息，这样才能在使用该案例时生成一样的结果。因而本data\_generator生成的案例如下

名称	修改日期	类型	大小
 Max_Score_Operation_score_11.Yellow.in	2024/7/13 12:41	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_12.Yellow.in	2024/7/13 16:56	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_13.Yellow.in	2024/7/13 16:57	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_14.Blue.in	2024/7/13 12:41	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_15.Blue.in	2024/7/13 12:57	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_16.Yellow.in	2024/7/13 13:03	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_17.Blue.in	2024/7/13 13:17	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_18.Green.in	2024/7/13 12:19	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_20.Blue.in	2024/7/13 13:31	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_25.Yellow.in	2024/7/13 11:28	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_30.Green.in	2024/7/13 11:28	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_35.Yellow.in	2024/7/13 16:58	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_40.Blue.in	2024/7/13 16:59	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_41.Yellow.in	2024/7/13 16:59	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_46.Blue.in	2024/7/13 11:27	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_53.Blue.in	2024/7/13 11:28	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_60.Blue.in	2024/7/13 16:59	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_68.Green.in	2024/7/13 11:30	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_70.Green.in	2024/7/13 17:03	IN 文件	1 KB
 Max_Score_Operation_score_71.Blue.in	2024/7/13 11:27	IN 文件	1 KB
 Max Score Operation score 73.Yellow.in	2024/7/13 11:30	IN 文件	1 KB

之后使用案例时可以将它们重命名为 数字.敌方首先选择的史莱姆名称.in（名称应首字母大写），注意这样命名的文件类型仍为IN文件，可用记事本打开并编辑。