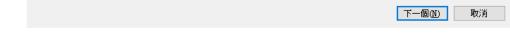
JudgeWindow Manual

- 1) Environment setup:
 - 0. 刪除 project 中你原本的 JudgeWindow(或其他你自創的 class 名字)(請記得先存檔)
 - 1. Add class JudgeWindow (設計師表單類別)





- 2. 將助教提供的檔案(.cpp & .h)中的內容複製並覆蓋掉你新建的.cpp & .h 的 內容
- 3. 以 notepad++(建議) 或記事本打開 judgewindow.ui(因 QT 中無法編輯), 將助教提供的.ui 中的內容複製並覆蓋掉你新建的 judgewindow.ui 內容 (找到你新建的.ui,應該在你的專案目錄下)



- 4. 記得在 Building 中要宣告 JudgeWindow 的 Object 當 data member
- 5. *如果你的 building 中有 setSeed()請刪除那行程式碼

如果以上步驟做完你的程式沒有跑出紅字錯誤的話,代表你成功了恭喜~有任何問題請在討論區提出

2) Database setup:

1. 改成你自己的 DB

```
//改成你自己的UserName & Password
db.setHostName("localhost");
db.setUserName("root");
db.setPassword("0000");
db.setPort(3306);
(db.open())?qDebug()<<"JUDGE DB OK":</pre>
```

2. Datapath 也改成你自己的 datapath

```
QString path = "D://ProgramData//MySQL//MySQL Server 8.0//Uploads//testdata_1225.csv";
```

現在可以試著跑看看,如果你的 ui 會跑你已經成功一半了~ 有任何問題請在討論區提出

3) 使用方法:

1. Handshaking

以下為 judgewindow.h 的部分程式碼(public 部分)

```
public:
    explicit JudgeWindow(QWidget *parent = nullptr);
    ~JudgeWindow();

string getData(int floorindex, int b, int& times);
    //floorindex : 0~26, b=(0,1):(出電梯,進電梯)
    bool submitData(string);

qint64 getSpendTime(){return costtime;}
    QSqlDatabase& getDatabase(){return db;}
    //get intial condition by db from this function
    int getConditionNum(){return conditionNum;}
    int getDistance(){return distance;}
    int getElevatorPeople(){return this->elevactorPeople;}

void scheduleEnd();
    //necessary to call this function when simulation is over
```

助教的程式碼不會有 building 去 set judge 的情況發生, ex setDistance(int)之類的,所有的處理都是在 judge 中處理再以 call function 時 return

最重要的部分是請在結束 schedule 後記得要 call scheduleEnd(), 否則會 造成不可預料之錯誤~

4) 執行方法:

根據決賽規則,第0局會先空跑得到跑分結果

```
#include "judgewindow.h"
#include "ui_judgewindow.h"
#include <QSqlError>
#include <fstream>
#define FIRSTRUN 1

JudgeWindow::JudgeWindow(QWidget *parent) :
    QWidget(parent),
```

請將 FIRSTRUN 設為 1 (預設為 1), 之後的每次重跑請將這個值設為 0, 你的結果便會與上次執行的結果比較並統計出你的分數 *也可以看作設為 1 為初始化, 可當作一局的開始

假設你的程式當掉,可以直接重新執行程式並 simulation(FIRSTRUN 為 0 的前提下),程式會自動將上次當掉的樓層打勾

假設你的程式 idle 太久, 請按

gridLayout->addWidget(showline[i][j],i+1,j



停止(小紅框)結束,同上可直接重新執行程式,程式會自動將上次 idle 過久的樓層打勾

5) 計分方式

初賽計分方式已經在之前公告過了,此為再次提醒 之前每筆測資都是跑 10 次,這支程式為跑 50 次(之後可能 100~1000),如果 你的程式會因此 idle 太久請試著去加速你的演算法並先將此樓層數記下來, 決賽時再打勾

由於各個測資會比時間,所以出現以下狀況不用意外: ((Correct * 100)!= Score)



超重部分:

會有相對應懲罰