사랑의 선물 배달부

2009 프로그래밍의 원리 프로젝트

목표

- 철수팀이 되어 상대방팀보다 먼저 영희에게 선물을 전달
- 게임의 AI를 작성
- 적절한 요약을 한 팀에게 유리하도록

진행방식

- 무작위로 만들어진 2인 1조가 팀
- 맵이 공개되지 않은 상태에서 AI를 작성
- 12/9 오후 4시 : 맵 3개 공개, 2시간 동안 AI 변경 후 제출
- 제출된 AI를 3개 리그로 나누어 풀리그 진행
- 12/16 오후 4시 : 상위 8개팀 토너먼트 진행

게임 설명

- 턴제 보드 게임
- 등장인물 : 철수(자신) + 그의 친구 3명
- 철수를 제외한 친구 3명은 특수 능력을 두 가지씩 가진다(중복 가능)
- 각 턴마다 각 캐릭터는 이동하거나 행동할 수 있음

게임 설명

- 승리 조건
  - 영희에게 도달하는 팀이 승리
  - 동시 도달시 부상자가 적은 팀 승리
  - 부상자도 같으면 무승부
- 턴 수 제한 : 100턴

캐릭터 이동

- 기본적으로 상,하,좌,우 한 칸씩 이동
- 이동한 타일이 물, 함정이면 다쳐서 이동 불가

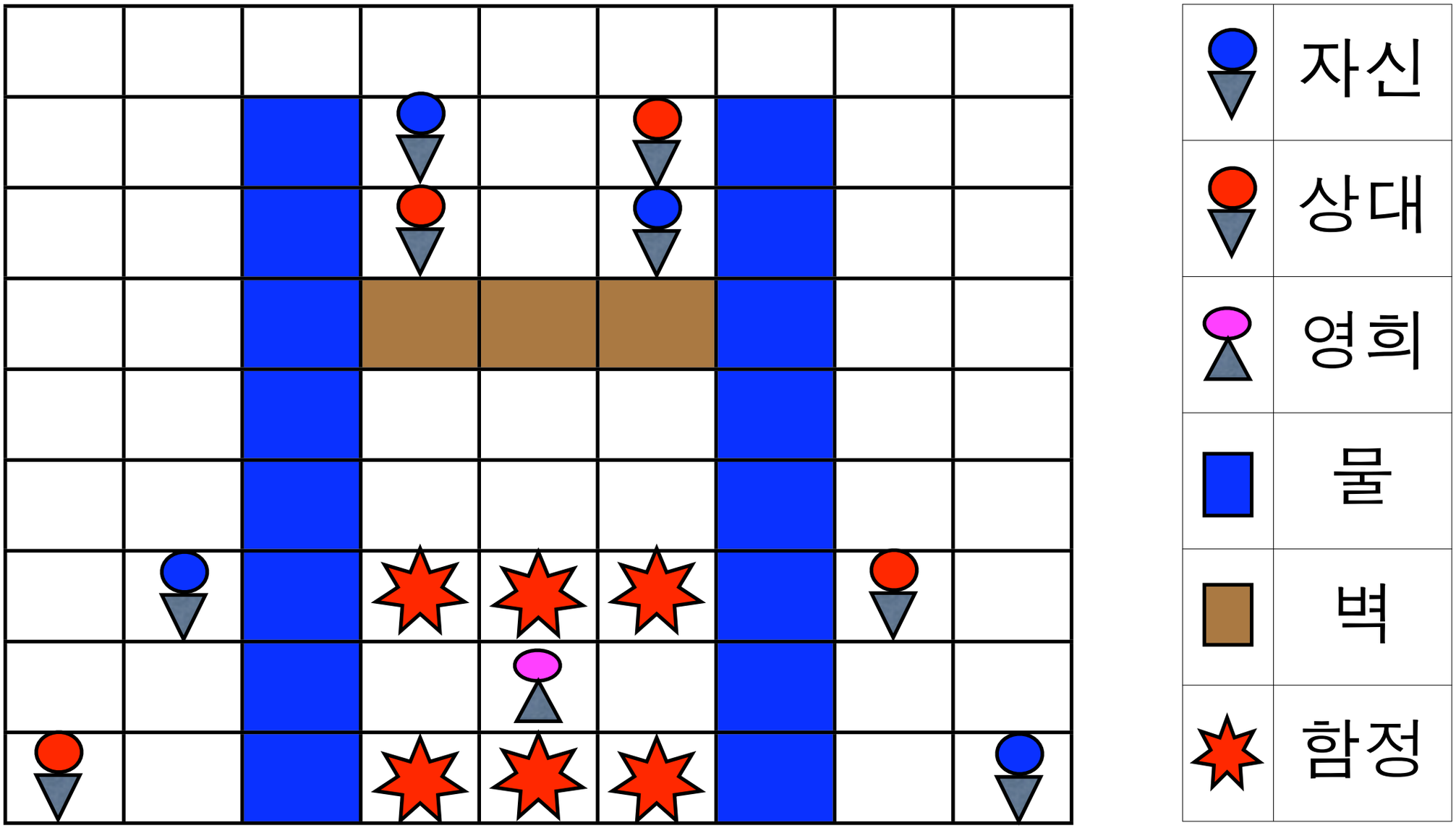
지도

- 50 x 50 의 보드
- 평지
- 벽
- 함정
- 물

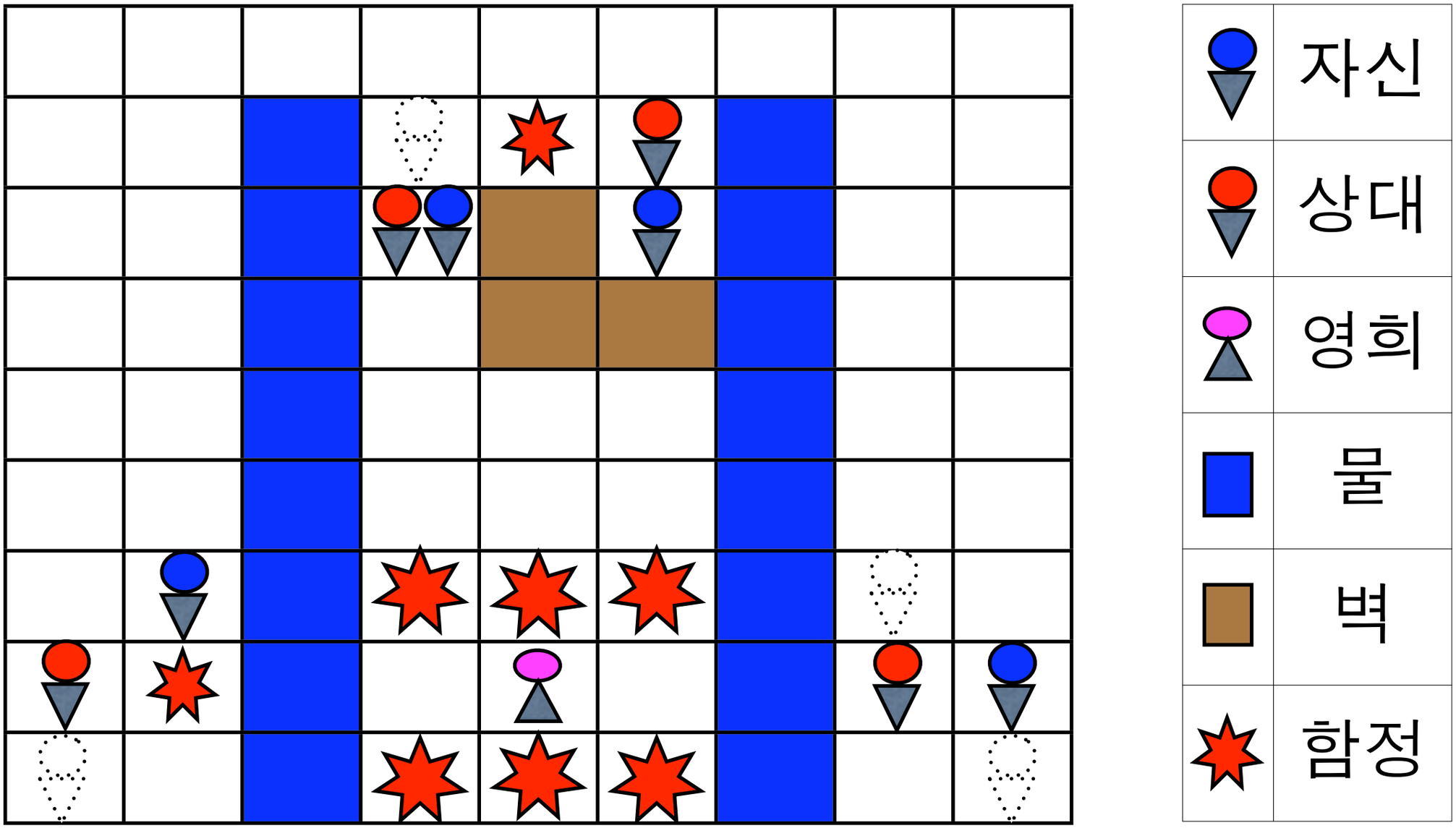
행동

- 벽 뚫기
- 벽 쌓기
- 함정 설치
- 함정 제거
- 다리 짓기
- 노래 부르기

예제



예제 - 1턴후



구현

- 다음 signature를 만족 하는 module 작성 및 제출

```
module type SIGCLIENT =
sig
  type landscape = string
  type ready_set = string
  type state = string
  type move = string

  val get_ready : landscape -> ready_set
  val action : state -> move
end
```

구현

- get_ready
  - 입력 : 타일 정보 및 영희 위치
  - 출력 : 각 팀원들 능력 및 위치, 철수 위치
- move
  - 입력 : 타일 정보 및 각 캐릭터 위치
  - 출력 : 이번 턴의 행동 및 캐릭터 위치

참고

- 스펙은 항상 바뀔 수 있음
- 프로젝트 리그 일주일 전
  - 시험용 맵을 이용한 모의 리그
  - Visualizer 제공
- 프로젝트 스펙 문서를 항상 참고할 것