

FHO RoboCode - Regras

Regras de comunicação

Protocolo: **TCP**

Tamanho do buffer: byte[**1024**]

Apenas são transmitidas **STRINGS**

O **formato** da string sempre deve ser **UTF8**

Regra: ao final de cada mensagem deve-se vir o caractere ';' (ponto e vírgula)

- **Mapa**

- X: 0 – 120
- Z: 0 – 120

- **Tanque**

- Vida: 100
- Velocidade: 3.5 / s
- Cadência de tiro: 1 a cada 0.5s
- Raio de reconhecimento de inimigos: 30
 - Frequência de atualização da mensagem: 0.5s
- Combustível inicial: 500
- Combustível máximo: 500
- Consumo de combustível: 1 / s
- Munição inicial: 0
- Munição máxima: 10

- **Tiro**

- Velocidade: 20 / s
- Dano: 10
- Raio do dano: 12

- **Pontuação**

- Acertar tiro: 1
- Abater tanque: 1

- **Consumíveis: Combustível**

- Raio de percepção: 15
- Quantidade de combustível: 200

- **Consumíveis: Munição**

- Raio de percepção: 15
- Quantidade de munição: 5
- Dano ao ser explodida: 30

- **Consumíveis: Mina**

- Raio de percepção: 10
- Dano: 30

- **Mensagens**

- Mensagens que podem ser **recebidas**:

- **Posição inicial** (enviada apenas para o seu usuário):
 - startedat|<valor_x_float>|<valor_y_float>|<valor_z_float>
 - ex: startedat|39.11|1|111.23
- **Informações de inimigo** (enviada apenas para o seu usuário):
 - enemyspotted|<index_inimigo>|<valor_x_float>|<valor_y_float>|<valor_z_float>
 - ex: enemyspotted|3|39.182|0.12|93.29
- **Informações de munição** (enviada apenas para o seu usuário):
 - ammospotted|<valor_x_float>|<valor_y_float>|<valor_z_float>
 - ex: ammospotted|30|0.1|92
- **Informações de combustível** (enviada apenas para o seu usuário):
 - fuelspotted|<valor_x_float>|<valor_y_float>|<valor_z_float>
 - ex: fuelspotted|30|0.1|92
- **Informações de mina** (enviada apenas para o seu usuário):
 - minespotted|<valor_x_float>|<valor_y_float>|<valor_z_float>
 - ex: minespotted|30|0.1|92
- **Dano recebido** (enviado apenas para o seu usuário):
 - damagetaken|<valor>
 - ex: damagetaken|10
- **Dano ocasionado** (enviado apenas para o usuário que causou o dano):
 - youhavehitenemy<index>at|<valor_x_float>|<valor_y_float>|<valor_z_float>
 - ex: youhavehitenemy0at|32.1|0.3|91.39
- **Morte** (enviado apenas para o seu usuário):
 - youhavebeendestroyed
- **Capturou munição** (enviado apenas para o seu usuário):
 - yougotammo
- **Capturou combustível** (enviado apenas para o seu usuário):
 - yougotfuel
- **Passou sobre uma mina** (enviado apenas para o seu usuário):
 - youhitamine
- **Tanque abatido** (enviado para todos os usuários):
 - tank<index>wasdestroyed
 - ex: tank3wasdestroyed
- **Status** (recebido após requisição ao servidor):
 - status|<index>|<life>|<fuel>|<ammo>|<pos_x_float>|<pos_y_float>|<pos_z_float>
 - ex: status|0|39|120|32.39|0.2|100.3

- Mensagens que podem ser **enviadas**:
 - **Movimentação** (enviado apenas para o servidor):
 - move|<valor_x_float>|<valor_y_float>|<valor_z_float>
 - ex: move|20|0|30

 - **Atirar** (enviado apenas para o servidor):
 - fire|<valor_x>|<valor_y>|<valor_z>
 - ex: fire|100|1|38

 - **Status** (enviado apenas para o servidor):
 - Status

 - **Mudança de nome** (enviado apenas para o servidor na tela de espera):
 - setname|<nome>
 - ex: setname|remedio