

AI 编程邀请赛 复赛参赛须知

2011年5月28日

三、具体赛程及计分方法

- 1、 16 强采取 7 局 4 胜制，8 强采取 9 局 5 胜制，半决赛采取 11 局 6 胜制，3、4 名决赛及决赛均采用 15 局 8 胜制；
- 2、 每局比赛使用一张地图，双方各执红蓝 PK 一场，我们将会保证不同的局数所选的地图不会重复；

- 3、 **每局比赛胜负关系判定如下：**

若有一方不论执红执蓝都获胜，则这位选手获得该局的胜利；

若双方各胜一场，则**比较获胜场次的比赛用时，用时较短者获得该局的胜利；**

例：

A.cs(Red) VS B.java(Blue)，A.cs 红方胜，用时 4000 帧，

A.cs(Blue) VS B.java(Red)，B.java 红方胜，用时 4500 帧，

由于 $4000 < 4500$ ，则 A.cs 获得该局的胜利；

- 4、 在一定的局数后，任何一方选手率先获得所需胜利数则晋级，另一方即刻被淘汰；（如 9 局 5 胜制时，先获得 5 局胜利的选手晋级）

四、比赛使用地图的数据说明

- 1、 地图上的星球数量将会服从 $[5, 30]$ 这个区间，以 17.5 为平均值的正态分布，大小、位置将由计算机随机生成；
- 2、 双方的母星球会保持在左上角或右下角，并保证中心对称，但不同的地图间中心点坐标与半径会有些许差异；

- 3、 每个星球的生产率（Production Base）将在（16， 240）之间随机生成；
- 4、 随机星球的规则保持原文档说明不变。

主办单位：微软亚洲研究院

承办单位：北航微软技术俱乐部

2011 年 5 月 30 日