Анализ на задача Tower Defence

от 3-ти кръг 2012/2013 година.

Задачата е доста динамична игра и предполага използването на различни прийоми при изграждането на решение. В случая не съм използвал сложни стратегии и кой знае каква комбинативност за достигане възможно по-напред в играта. Работя само с биещи кули, за чието построяване не е необходимо наличието на други кули.

Първо преброявам и маркирам всички кули, които отговарят на това условие. След това на всяка вълна от играта започвам да поставям подходящите кули подред, докато има пари и, разбира се, не се премине лимита от 64 кули. Когато броят на кулите, които отговарят на условието, е малък (до 2), това движение го правя 3 пъти за всяка вълна, за да мога да използвам максимално парите си, но от друга страна да не стане така, че слагам само по-евтината (и вероятно по-малко поразяваща кула). Когато подходящите кули са повече от 2, на всяка вълна преминавам само веднъж през възможните кули и поставям някоя при наличие на пари и свободни полета. Кулите ги слагам непосредствено до пътя, по който се движат животните.

Това ми е алгоритъма на играта – съвсем прост, но работи сравнително стабилно, без утежняване на логиката и без опасност от превишаване на времевия лимит.

*Автор: Александър Георгиев,*

***победител в кръга***