

به نام خدا

راهنمای بیس مرصاد : راهنمای دروازه بان (Goalie)  
به همراه این نسخه از بیس مرصاد کد دروازه بان تیم اسکیلز در مسابقات روبوکاپ ۲۰۱۰  
سنگاپور ریلیز شده که ویژگی های زیر را دارد:

۱. جلوگیری از خطای backPass (در حالتی که بازیکن هم تیمی به توپ ضربه زده باشد به جای catch کردن توپ آنرا kick میکند)  
\* در مواقعی که catch نکردن توپ باعث گل خوردن شود (کیک کردن جلوی سرعت توپ را نگیرد) دروازه بان ترجیح میدهد خطای backPass کند.

۲. در مواقعی حریف شوت زده و هیچ بازیکنی به آن نمیرسد (گل میشود) در صورت امکان سعی میکند با تکل مسیر توپ را عوض کند.

۳. اینترسپت خاص، اگر هیچ حالتی برای اینترسپت توپ وجود نداشته باشد دروازه بان برای رسیدن به حالتی که امکان تکل زدن در آن وجود داشته باشد حرکت میکند.

۴. استفاده از تابع GoalieGotoPoint : این تابع برای دروازه بان نوشته شده و طوری دروازه بان را جابه جا میکند که جهت بدن آن (Body Direction) به طرفی باشد که به توپ نزدیک تر است

تابع ها :

getGoalieLine

این تابع x دروازه بان برای جایگیری در حالت عادی را مشخص میکند، در حالت پیشفرض همیشه مقدار ثابتی را برمیگرداند اما بهتر است طوری تغییر کند که در خروجی آن وابسته به شرایط باشد.

getGoalieY

این تابع y دروازه بان را با توجه به x آن تعیین میکند.

GoalieIntercept

اگر خروجی این تابع true باشد یعنی دروازه بان در این سایکل توپ را اینترسپت خواهد کرد. اگر بتواند با intercept توپ را بگیرد این کار را میکند ولی اگر در شرایط گل خوردن باشیم و با intercept هم نتوانیم توپ را بگیریم دروازه بان به امید تکل حرکت میکند.

CatchDecision

در این تابع مشخص میشود که چه زمانی دروازه بان مجاز به catch کردن توپ است، اگر مجاز باشد توپ را catch کند خروجی آن true است و این سایکل توپ را catch میکند.  
مجاز بودن برای catch توپ : تو داخل catchable دروازه بان باشد و در محوطه جریمه باشد و در صورت catch کردن خطای backPass نشود.

mersad.allamehelli.ir