

چالش‌های لیگ شبیه‌سازی فوتبال سه‌بعدی ایران اوپن ۲۰۱۵

در این مسابقات، کمیته فنی شبیه‌سازی فوتبال سه‌بعدی، به منظور سنجش توانایی‌ها و مقایسه با کیفیت‌تر مهارت‌ها، چالش‌هایی را در نظر گرفته است که هرکدام شرایط و خصوصیات مربوط به خود را دارد. این چالش‌ها از این قرارند:

چالش پاس:

در این چالش، تیم شما یک بازی به طول ۲ دقیقه در مقابل یک تیم بدون حرکت بازی می‌کند. مکان بازیکنان تیم مقابل مشخص نیست ولی در تمام بازی‌ها یکسان خواهد بود. تیم شما باید با پاسکاری بین حداقل ۳ بازیکن از تیمتان یک گل بزند به طوری که حداقل ۳ پاس بین آن‌ها صورت گرفته باشد. «پاس» توسط داور انسانی ارزیابی می‌شود، اما در صورتی که توپ پس از طی کردن مسافتی به بازیکن دیگر برسد، در صورتی که مسافت طی شده خیلی کوتاه نباشد، به عنوان یک پاس در نظر گرفته خواهد شد.

تیمی که سریع‌ترین گل را بزند رتبه‌ی اول را به دست می‌آورد. این چالش برای هر تیم به تعداد مشخصی (این تعداد برای همه‌ی تیم‌ها ثابت است و بعداً اعلام می‌شود) اجرا خواهد شد، و زمان میانگین گل‌ها برای تیم در نظر گرفته می‌شود.

تیم‌های داوطلب جهت شرکت در این چالش، می‌بایست یک اسکریپت با نام `start_teamwork.sh` در شاخه `home` خود قرار دهند. آدرس IP و پورت سرور به عنوان پارامترهای خط فرمان به این اسکریپت داده می‌شوند.

چالش دروازه‌بان:

در این بخش، تنها دروازه‌بان تیم در زمین حضور پیدا می‌کند و به تعداد ۱۰ ضربه آزاد از نقطه‌ی پنالتی به موقعیت‌های مختلف دروازه شوت زده می‌شود و بسته به نحوه عملکرد، امتیازدهی می‌شود. لازم به ذکر است، در صورت خروج دروازه‌بان از محوطه جریمه، امتیاز صفر برای آن ضربه در نظر گرفته می‌شود.

تیم‌های داوطلب جهت شرکت در این چالش، می‌بایست یک اسکریپت با نام `start_goalie.sh` در شاخه `home` خود قرار دهند. آدرس IP و پورت سرور به عنوان پارامترهای خط فرمان به این اسکریپت داده می‌شوند.

چالش دویدن:

در این بخش، یک بازیکن از هر تیم وارد زمین شده و در یک راستای مستقیم حرکت می‌کند. در حین این حرکت، با توجه به میزان جابجایی در طول محور X و مدت زمانی که هر دو پای بازیکن روی زمین قرار ندارد، امتیاز دهی انجام می‌شود.

تیم‌های داوطلب جهت شرکت در این چالش، می‌بایست یک اسکریپت با نام `start_run.sh` در شاخه `home` خود قرار دهند که IP و پورت سرور را به عنوان پارامترهای خط فرمان دریافت کند. توجه داشته باشید که راه رفتن باید مانند راه رفتن انسان باشد.