Обсуждение поделки (Анализатор NWO)

Послан admin - 29/03/2011 22:42

обсуждается эта поделка - nwo.su/analizator

==========

Re: Обсуждение поделки

Послан admin - 07/04/2011 15:56

есть глюк когда первый файл в час ночи, а второй в 23 предыдущего дня.. исправлю позже

==========

Re: Обсуждение поделки

Послан admin - 07/04/2011 16:24

баг исправлен, но пока работает лишь с текущим месяцем за прошлый не посмотришь

==========

Re: Обсуждение поделки

Послан admin - 13/04/2011 11:47

месяца вообще не работают пока)) отключен фильтр по месяцам..

добавлен Водолей и множество других облагораживаний))

==========

Re: Обсуждение поделки

Послан admin - 27/04/2011 16:07

месяца работаю, ведется работа над симулятором боя

==========

Re: Обсуждение поделки

Послан admin - 12/05/2011 10:03

в симуляторе боя:

многораунд отключен пока

при перелете пишется надпись но бой происходит (может кому то надо)

есть 2 таблицы противоюнитости.. если выбрать стандарт, то это неизменяемая таблица, куда я еще не до конца вбил коэффициенты)) это будет эталонная таблица, с проверенными коэфициентами..

Если выбрать "своя", то ее можно редактировать вбивая свои коэффициенты, они сохраняются до следующего изменения..

в поля, где вбиваются сумма артов - помните, что защита должна считаться с регрессией.. В принципе регрессия учтена и просто не придумал как удачнее расположить поля для вбивания артов, слишком много места занимают..

==========

Re: Обсуждение поделки (Анализатор NWO)

Послан admin - 24/05/2011 14:04

_____

Симулятор боя

открыт доступ без обязательной регистрации.. попробую проверить как ботов выдержит..

Инструкция:

1. Слева 2 колонки. Самая левая - вбиваем юнитов атаки. Правее вбиваем юнитов защиты.

2. Можно быстро вставлять, обнулять прослой и убирать всех юнитов нажимая на (+1 / -1 / ++ / -- / 0), наведя на них выскочит подсказка.

3. Так же выбираем расу, религию атаки и защиты.

4. 4 маленьких окошка в колонке защиты - для ввода суммы артов. Сумму артов защиты нужно считать с учетом регрессии.

5. В самом низу слева есть поле куда можно вставить лог разведа (обычный лог из военной базы) и нажать кнопку "вставить" - остаток юнитов защиты, раса и религия автоматически подставяться в формы и произойдет расчет раунда. Т.е. можно вбить примерную свою волну, свою расу, религию и вставить в поле лог боя и нажав кнопку "вставить" получить уже результат 1 раунда.

6. В окошке с надписью **"Стандарт"** мы выбираем таблицу коэффициентов противоюнитости, которые я взял из офф.таблицы. Но есть возможность считать бой со своими коэффициентами. Есть 2 таблицы:
Стандарт
и
Своя
. В стандратной таблице вбиты официальные коэффициенты, которые к сожалению часто брешут, т.к. админы не утруждаются вовремя обновлять свою таблицу. В таблицу с название
Своя
можно вбить свои предполагаемые коэффициенты. Для этого напротив надписи
Коэффициент:
надо выбрать
юнита1
из выпадающего списка, затем
юнита2
и вбить свой коэффициент в поле (например 0.98) и выбрать из выпадающего списка пункт
"Своя"
. И нажать любую кнопку
"Отправить"
- вместе с расчетом боя (если вы что-то вбивали в юниты) в таблицу
Своя
занесется ваш коэффициент. В этом можно убедиться пройдя по ссылке - Таблица противоюнитости (своя)
. Таким образом можно внести коэффициенты которые вы считает правильными для основных юнитов которые будут участвовать в вашем бое и рассчитать бой уже с вашими коэффициентами. Конечно эти коэффициенты может изменить любой, поэтому может быть ситуация, что несколько человек одновременно изменяют коэффициенты. Но пока будет так. Далее планируется все же выяснить правильные значения и занести их в таблицу
Стандарт
и ею и пользоваться а таблицу
Своя
оставить для экспериментов.

7. По моим немногочисленным тестам погрешность составляет не более 10% от реальных цифр, но тестов провел мало и возможны всякие баги и опечатки, т.к. было вбито более 5000 разных характеристик, а времени проверить нет, т.к. уезжаю в отпуск на пару недель. Поэтому прошу не судить строго и если считает неправильно отписать ТУТ в каком варианте и при каких условиях. Приеду и буду уже облагораживать. Все основные формулы, характеристики и скрипты прописаны и осталось только вылизывание и добавление новых фич. Также приму от вас правильные коэффициенты и поправки к формулам. Любую критику и предложения. Для меня это просто как возможность попрактиковаться в кодописании и не слишком серьезно, но хочу довести до конца и удобоваримого вида и бросать не собираюсь.

//многораунд возможен, но пока отключен.

==========

Re: Обсуждение поделки (Анализатор NWO)

Послан admin - 30/06/2011 17:11

_____

внесены множественные изменения. что отобразил в инструкции выше.

==========

Re: Обсуждение поделки (Анализатор NWO)

Послан admin - 19/09/2011 16:22

_____

множество улучшений, дополнений и возможно новые баги))

добавлен расчет и вывод времени раунда по самым новым из найденных формул..

изменены формулы обсчета боя основываясь на новом факе от танкера.. вроде считает точнее, но всё равно с погрешностью.. либо что-то недоговаривают, либо всеж коэффы подкручены

подогнан визуальный вывод боя под более привычный..

вывод многораунда по прежнему отключен ибо там надо выловить один препротивнейший баг..

==========

Re: Обсуждение поделки (Анализатор NWO)

Послан admin - 03/10/2011 13:13

_____

Включен многораунд, погрешность вроде бы уже в пределах допустимой.

Добавлена возможность подставлять свои варианты артефактов защиты. Если вставляете свои арты очистите число в окошке, где вставляется сумма артов защиты - т.е. число в окошке суммы артов имеет больший приоритет.

Добавлена галочка атаки с вермянки - автоматически плюсует бонусы с времянки для атаки, но верна только для тех миров, где этот бонус 25% (Змея и вроде еще какой-то)

в вывод лога добалвен вывод инфы о кол-ве стеков, весах на начало первого арунда и конец каждого раунда.

Исправлена досадная опечатка с Огром)) из-за него раньше погрешность была значительнее..

Исправлен баг с вводом коэфициента противоюнитости в таблице для некоторых юнитов псолао..

Предупреждение!

логи обрабатывает только из военной базы! Из анализатора и других мест может обрабатывать с ошибкой т.к. там отличаются названия юнитов (возможно допилю чтоб брал и из анализатора)

Думаю надо будет выделить время и более подробно расписать возможности и как это все работает))

==========