

روبوکاپ ایران اپن ۲۰۱۸

رقابت‌های شبیه‌سازی فوتبال ۳ بعدی

ارزیابی تیم‌ها

تمامی تیم‌هایی که قصد شرکت در مسابقات ایران اپن ۲۰۱۸ را دارند باید ثبت‌نام اولیه کرده باشند. به دلیل محدودیت زمانی مسابقات، از بین تمامی تیم‌هایی که ثبت‌نام اولیه کرده‌اند ۲۴ تیم برای شرکت در مسابقات ایران اپن ۲۰۱۸ انتخاب خواهند شد. انتخاب تیم‌ها براساس ارزیابی کمیته‌ی فنی از موارد ارسال شده برای تأیید صلاحیت خواهد بود. همه‌ی تیم‌ها باید موارد زیر را برای ارزیابی و تأیید صلاحیت ارسال نمایند:

۱. مقاله‌ی تشریح تیم (TDP)

۲. پرونده(ها)ی اجرایی تیم خود برای یک بازی ۱۱ به ۱۱. دقت کنید که خارج کردن بازیکنان از بازی مجاز نیست و تیم‌ها حتما باید با ۱۱ بازیکن بازی کنند. ارزیابی تیم‌ها براساس قوانین مسابقات روبوکاپ ۲۰۱۷ خواهد بود. برای اطلاعات بیشتر به نشانی زیر مراجعه کنید:

- http://wiki.robocup.org/images/e/e4/Rules_RoboCupSim3D2017.pdf
- ۳. اسکریپت‌های شروع (start.sh) و پایان (kill.sh) برای اجرا و توقف اجرای تیم
- ۴. دستاوردهای علمی تیم و جوایز گرفته شده مربوط به شبیه‌سازی فوتبال ۳ بعدی

تاریخ‌های مهم

لطفاً به زمان‌بندی ارائه شده در سایت مراجعه کنید: <http://2018.iranopen.ir/en-gb/participants/schedule.aspx>

دستورالعمل

در ارسال موارد لازم برای تأیید صلاحیت دستورالعمل زیر را در نظر بگیرید، در غیر این صورت این موارد پذیرفته نخواهند شد:

- TDP می‌تواند به زبان فارسی و یا انگلیسی باشد، اما انگلیسی مطلوب‌تر است.
- TDP باید به سبک LNCS و در قالب PDF در ۳ تا ۸ صفحه نوشته شود. نام پرونده‌ی TDP باید به صورت **3d_tdp_teamname.pdf** باشد (به جای teamname نام تیم خود را قرار دهید). برای اطلاعات بیشتر در مورد سبک LNCS می‌توانید به نشانی زیر مراجعه نمایید:
- <http://www.springer.com/computer/lncs?SGWID=0-164-6-793341-0>
- فهرست دستاوردهای تیم باید در قالب PDF و با نام 3d_list_teamname.pdf ارسال شود.
- نام پرونده‌ی اجرایی تیم باید هم‌نام تیم شما، تماماً با حروف کوچک و بدون فاصله باشد.
- یک شاخه به اسم تیم خود بسازید (بدون حروف بزرگ و یا فاصله) و گزارش فنی تیم، فهرست دستاوردهای تیم، همه‌ی کتاب‌خانه‌های مورد نیاز، پرونده(ها)ی اجرایی تیم و اسکریپت‌های start.sh و kill.sh را در آن بگذارید.
- مطمئن شوید که همه‌ی کتاب‌خانه‌ها و پرونده‌های لازم برای اجرای موفق تیمتان را در شاخه‌ی گفته شده قرار می‌دهید. همچنین مطمئن شوید که تیمتان به درستی با اسکریپت‌های start.sh و kill.sh اجرا و تمام می‌شود.

- دقت شود که در مرحله‌ی تأیید صلاحیت، تیم‌ها بر روی سیستم‌عامل فدورا ۲۷ نسخه‌ی ۶۴ بیتی بررسی خواهند شد. در نتیجه، تیم‌ها می‌توانند پرونده‌ی اجرایی خود را به صورت ۶۴ بیتی ارائه نمایند. البته، همچنان امکان ارسال پرونده‌های اجرایی ۳۲ بیتی وجود دارد و کتابخانه‌های ۳۲ بیتی پایه بر روی سیستم نصب خواهد بود.
- لطفا شاخه‌ی ساخته‌شده را در قالب tar.bz2 فشرده کنید و آن را به‌وسیله‌ی ایمیلی با عنوان «**IR ۱۸ 3D** **Qualification: teamname**» به نشانی hedayat.fwd+io@gmail.com ارسال نمایید. در صورتی که کمیته‌ی فنی در دریافت و یا اجرای تیم شما با مشکلی مواجه شود، به‌وسیله‌ی ایمیل با شما تماس گرفته خواهد شد و یک فرصت دوباره خواهید داشت. پس از آن کمیته‌ی فنی هیچ‌گونه مسئولیتی در برابر مشکلات احتمالی برای تیم نخواهد داشت.
- اسکریپت start.sh که تیم‌ها موظف به ارائه‌ی آن هستند باید تمامی بازیکنان تیم را اجرا کند. این اسکریپت که در حین بازی‌ها در شاخه‌ی خانه‌ی (home directory) تیم قرار می‌گیرد، نشانی IP سرور شبیه‌سازی و یا نام آن را به عنوان اولین پارامتر دریافت می‌کند. یک نمونه از چنین اسکریپتی در زیر آمده است:

```
#!/bin/bash
#
# IranOpen 2017 sample start script for 3D soccer simulation
#
AGENT_BINARY="my_agent_binary"
BINARY_DIR="."
NUM_PLAYERS=11

killall -9 "$AGENT_BINARY" &> /dev/null

for ((i=1;i<=NUM_PLAYERS;i++)); do
    echo "Running agent No. $i"
    "$BINARY_DIR/$AGENT_BINARY" -h $1 > log/stdout$i 2> log/stderr$i &
    sleep 1
done
```

- اسکریپت kill.sh ارائه شده توسط تیم باید بازیکنان در حال اجرای تیم را از بین ببرد (kill کند). مانند مثال زیر:

```
#!/bin/bash
#
# IranOpen 2017 sample kill script for 3D soccer simulation
#

killall -9 "my_agent_binary" &> /dev/null
```

- مطمئن شوید که اسکریپت‌های start.sh و kill.sh در شاخه‌ی اصلی تیم شما قرار دارند و توسط کاربر قابل اجرا هستند (مجوز اجرا دارند).

ارتباط

در صورت داشتن هر گونه سوال مرتبط، می‌توانید با کمیته‌ی فنی ارتباط برقرار کنید: hedayat.fwd+io@gmail.com