

# POGAMUT

Jan Remes



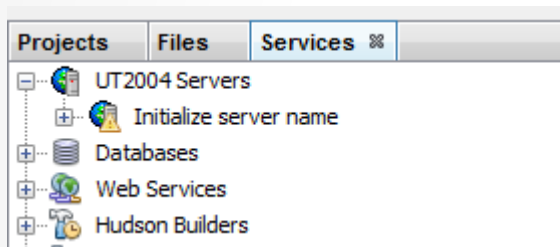
# O projektu

- Popis
  - Javovská knihovna pro simulování chování botů v prostředí unreal engine
- Cíle práce
  - Usnadnit přidávání nových serverů v IDE netbeans

# Výsledky

- Co se povedlo
  - Implementovat formulář dle domluveného zadání
- Co se nepovedlo
  - V plánu byla i práce na pluginu pro napovídání syntaxe
  - Výsledky ještě nebyly schváleny a nahrány do veřejného repositáře.
  - Problém byl hlavně s rozběhnutím platformy pro vývoj – engine UT2004 je už poměrně zastaralá záležitost

# Výsledky – screen shot



The screenshot shows the 'UT2004 + GameBots2004 Controller' application window. The window title is 'UT2004 + GameBots2004 Controller'. The interface includes several controls and a log window.

**File**

- Set UT2004 Home: C:\Users\ja\Games\UnrealTournament2004
- DM-1on1-Albatross.ut2 (selected)
- Running (click to stop) | Start GB2004 CaptureTheFlag
- Bot port: 3000
- Server port: 3001
- Observer port: 3002
- Start UT2004 GUI

**Log Window:**

```
ID0 UdpGameSpyUplink: master server is master0.gamespy.com:27900
ID0 UdpGameSpyUplink: Port 7788 successfully bound.
ID0 MasterServerUplink: Connection to ut2004master2.epicgames.com est
ID0 We are in gained child 2, it is DM-1on1-Albatross.ControlConnection
ID0 Control Connection established.
ID0 Approval APPROVED
ID0 Master server requests heartbeat 0 with code 4404
ID0 Master server requests heartbeat 1 with code 4404
ID0 Master server requests heartbeat 2 with code 4404
ID0 Master server assigned our MatchID: 0
```

**GB2004 Control Server: running**

- Toggle replay recording
- Toggle profiling
- Toggle players exporting

**Command Fields:**

- Send GB2004 Command
- Send UT2004 Console Command

**Log Output:**

```
Sending: STARTPLRS {Humans true} {GBBots true} {UnrealBots true}
STOP EXPORTING PLAYERS LOCATIONS
Sending: STARTPLRS {Humans false} {GBBots false} {UnrealBots false}
```

# Děkuji za pozornost

- Dotazy?