

ДИСЦИПЛИНА

«Искусственный интеллект и анализ данных»

Добро пожаловать на финал Цифровой Олимпиады Волга-ИТ 2025. В этом документе описывается задание по дисциплине «Искусственный интеллект и анализ данных».

Что необходимо сделать?

Необходимо разработать стратегию управления взводом танков для баталей 1-на-1.

Стратегии встречаются друг с другом с помощью на специальной платформе, куда необходимо будет загружать свои варианты стратегии. Как это сделать см. ниже.

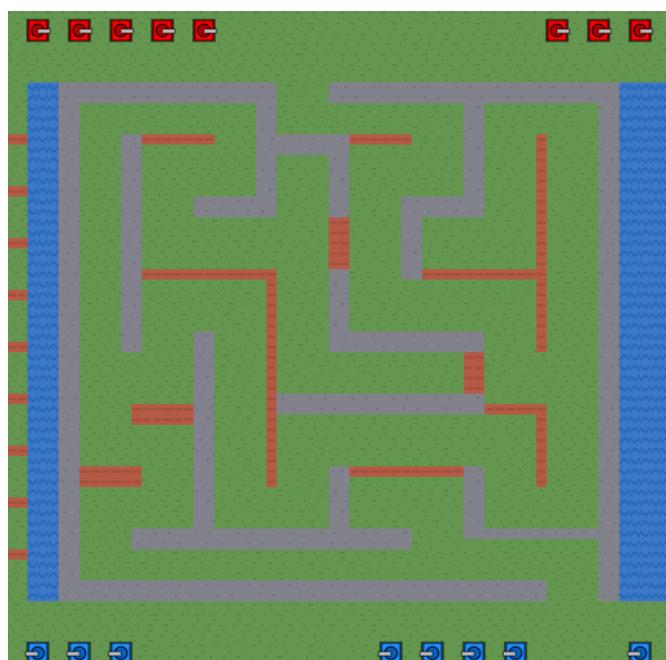
Кураторы дисциплины рекомендуют разрабатывать стратегии на Python, однако также доступны обёртки под C# и Go.

Подробности игрового мира см. в документе «Описание игрового мира Battle City AI.pdf».

Игровая карта

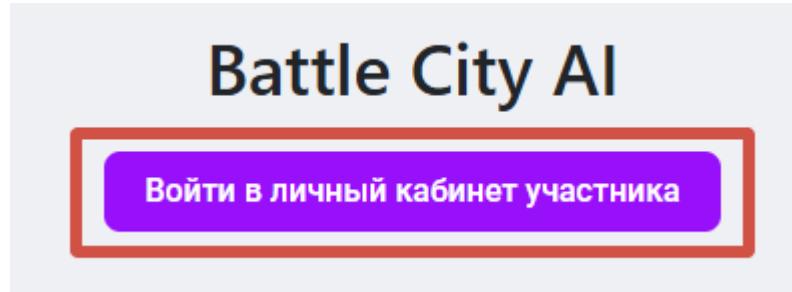
В отличие от SDK, который распространялся ранее, для финала используется немного изменённая карта Maze2. Эта карта – улучшенная и немного изменённая версия карты Maze.

Начальный вид карты в визуализаторе:



Как зарегистрировать стратегию?

1. Перейдите на сайт <https://volgait-2025aisgorod.ru/> и войти в личный кабинет участника, используя выданные организаторами учётные данные.



Вход в личный кабинет участника.

Не забудьте ввести логин и пароль, который вам передадут организаторы.

2. Перед вами откроется страница «Моя стратегия». На ней видны все загруженные версии вашей стратегии. Также можно посмотреть лог сборки стратегии при ошибке. Кураторы могут помочь с чтением лога, т.к. для сборки используется docker, а его знание не входит в навыки финалиста.

Моя стратегия

Добавить версию

Номер версии	Дата загрузки	Статус версии	Язык программирования	Исходный код	Лог загрузки	Лог сборки
19	10.11.2025 17:32	Активная	Golang	strategy.go		
18	10.11.2025 17:30	Не активная	Dotnet	Strategy — копия.cs		
17	10.11.2025 17:25	Не активная	Dotnet	Strategy.cs		
16	10.11.2025 17:21	Не активная	Dotnet	Strategy — копия.cs		
15	10.11.2025 17:17	Ошибка	Dotnet	strategy.py		
14	10.11.2025 16:59	Не активная	Python	strategy.py		
13	10.11.2025 16:37	Не активная	Golang	strategy.go		
12	10.11.2025 16:36	Не активная	Golang	strategy.go		
11	10.11.2025 16:34	Ошибка	Dotnet	build_4e25ff4b-d18e-4ae1-bf3d-e231e32b853c.txt		

Примерный вид страницы «Моя стратегия».

3. Для загрузки новой версии стратегии необходимо нажать на кнопку «Добавить версию». Затем выбрать язык программирования и приложить файл со стратегией. В «описании мира» указано, какой файл ожидает платформа.

Добавить версию

Язык программирования *

Python

Выберите файл Файл не выбран

Добавить

Форма добавления новой версии стратегии.

4. Как указано в «описании мира», есть возможность добавлять дополнительные файлы к стратегии. Они будут видны вашей программе в папке, указанной на странице.

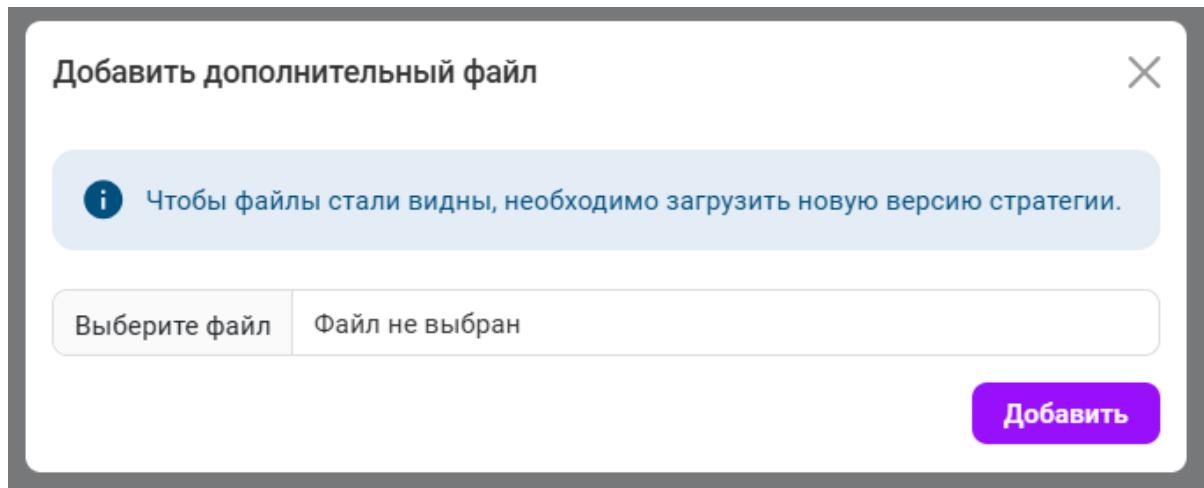
На этой странице можно добавить файлы, которые будут прикладываться к стратегии в каталог `/met(strategy_files/)`. Например, это может быть полезно для хранения весов моделей и других артефактов.

best.pt
0,00 МБ

Добавить файл

Общий вид страницы с дополнительными файлами.

5. Для добавления дополнительного файла нажмите на кнопку «Добавить файл».



Форма добавления дополнительного файла.

6. На странице «Игровые сессии» отображаются все бои между активными стратегиями у участников. Система в случайном порядке берёт две активные стратегии и проводит между ними симуляцию.

Сессия	Статус	Партнеры	Кнопка
Игровая сессия #90175062	Проводится...	ullamco reprehenderit nulla in eiusmod	Запустить плеер
Игровая сессия #b9884165	Завершена	ullamco reprehenderit nulla in eiusmod	Запустить плеер
Игровая сессия #cc20bfaf	Завершена	ullamco reprehenderit nulla in eiusmod	Запустить плеер
Игровая сессия #44350ba8	Завершена	ullamco reprehenderit nulla in eiusmod	Запустить плеер
Игровая сессия #7fae4906	Завершена	ullamco reprehenderit nulla in eiusmod	Запустить плеер
Игровая сессия #48b96c9a	Завершена	ullamco reprehenderit nulla in eiusmod	Запустить плеер
Игровая сессия #38e69ad6	Завершена	ullamco reprehenderit nulla in eiusmod	Запустить плеер
Игровая сессия #44126679	Завершена	ullamco reprehenderit nulla in eiusmod	Запустить плеер
Игровая сессия #0535788f	Завершена	ullamco reprehenderit nulla in eiusmod	Запустить плеер

Общий вид страницы «Игровые сессии».

7. При нажатии на кнопку «Запустить плеер» откроется экран с воспроизведением выбранной игровой сессии. Там же можно скачать лог битвы для его анализа или локального воспроизведения через «визуализатор».



Иван Васильевич Р.

- [Моя стратегия](#)
- [Игровые сессии](#)
- [Дополнительные файлы](#)

Игровая сессия #7fae4906 Завершена
12.11.2025 22:54

ullanco reprehenderit nulla in eiusmod commodo
Версия #1 Версия #19

Кадр: 1 / 1001

ullanco reprehenderit nulla in eiusmod commodo
Версия #1 Версия #19

ullanco reprehenderit nulla in eiusmod commodo
Версия #1 Версия #19

ullanco reprehenderit nulla in eiusmod commodo
Версия #1 Версия #19

ullanco reprehenderit nulla in eiusmod commodo
Версия #1 Версия #19

Страница с воспроизведением выбранной игровой сессии.

Игровая сессия #7fae4906 Завершена
12.11.2025 22:54

ullanco reprehenderit nulla in eiusmod commodo
Версия #1 Версия #19

Team 1: -255pts | 8u
Team 2: -200pts | 8u

Кадр: 71 / 1001

← Ко всем сессиям

Более детальный вид игровой сессии. Немного отличается от локального визуализатора.

Что должно быть в решении для проверки?

- Оцениваться будет актуальная (последняя) версия стратегии. Соответственно, она должна быть загружена на платформу и желательно собираться =)
- Если решение предполагает использование дополнительных файлов (веса заранее обученных моделей или другие артефакты), то их также следует приложить на странице «Дополнительные файлы».
- Там же приложите файлы (или файл со ссылкой на онлайн-блокнот) с процессом обучения вашей модели, если оно проводилось.
- Если есть какие-то интересные особенности и есть, чем поделиться, также опишите это в файле и приложите на странице «Дополнительные файлы».

Как можно догадаться, жюри будет смотреть то, что вы указали на платформе проведения соревнования.

Можно ли пользоваться Интернетом, LLM и другими программами для помощи и генерации кода

Да, конечно! Нет смысла запрещать те технологии, которые желательно знать при выполнении финального задания :)

Однако имейте в виду, что сгенерированный код надо осознавать и по возможности адаптировать под конкретную задачу. В регламенте указано: «3.5. Объём сгенерированного кода без внесения изменений участниками не должен превышать 50% от объёма решения.».

Критерии оценки

- Место решения в турнирной таблице (от 0 до 20 баллов):
 - 1 место: 20 баллов;
 - 2 место: 15 баллов;
 - 3 место: 10 баллов;
 - 4 место: 7 баллов;
 - 5 место: 5 баллов;
 - 6 место: 3 балла;
 - 7 место: 2 балла;
 - 8 и последующие места, кроме последнего: 1 балл;
 - Последнее место: 0 баллов.
- Использование методов ИИ (от 0 до 15 баллов).
- Соответствие решения указанным в задании требованиям (от 0 до 10 баллов).
- Читаемость и структура кода (от 0 до 5 баллов).
- Оптимизация и производительность (от 0 до 10 баллов).

Затем баллы в первичной системе оценки линейно переводятся во вторичную (от 0 до 1024 баллов суммарно).