

# شبیه سازی فوتبال دو بعدی

## تاریخچه

اولین بار ایده ی برگزاری مسابقات فوتبال ربات ها توسط آقای مک ورث مطرح شد. در ابتدا توجه زیادی به این موضوع نشد ، تا اینکه آقای مک ورث به همراه چند تن دیگر مسابقاتی به نام Robot J-League در ژاپن برگزار کردند. پس از آن ، در پاییز سال ۱۹۹۳ میلادی تعدادی از محققان آمریکایی که از قبل در زمینه ی هوش مصنوعی فعالیت داشتند ؛ به این مسابقات علاقه نشان دادند و از آن پس آنرا Robot World Cup Initiative یا به طور خلاصه **Robocup**<sup>۱</sup> نامیدند.

در سال ۱۹۹۵ آقای کیتانو ( یکی از همکاران در برگزاری لیگ قبلی ) پیشنهاد داد تا اولین Robot World Cup Soccer Games and Conferences در سال ۱۹۹۷ برگزار شود.

اکنون مهم ترین هدف در این مسابقات **هوش مصنوعی**<sup>۲</sup> و مسائل مرتبط با آن است.

پس از آن ، فدراسیون Robocup تشکیل شد و پس از بررسی ، این هدف را به عنوان هدف اصلی فدراسیون در نظر گرفت:

By mid-21st century, a team of fully autonomous humanoid robot soccer players shall win the soccer game, comply with the official rule of the FIFA, against the winner of the most recent World Cup

در نیمه ی قرن بیست و یکم ، یک تیم شامل ربات های فوتبالیست انسان نما باید یک بازی فوتبال را به طور کامل طبق قوانین رسمی FIFA با قهرمان آخرین جام جهانی ، انجام دهد و در مسابقه برنده شود.

اولین سرور شبیه سازی فوتبال دو بعدی در سپتامبر سال ۱۹۹۳ با یک زبان برنامه نویسی به نام MWP نوشته شد ، که محدودیت هایی به همراه داشت. به عنوان مثال ، بازیکنان را در صفحه ی کنسول به صورت کاراکتر نشان میداد.

<sup>1</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/RoboCup>

<sup>2</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Artificial\\_intelligence](http://en.wikipedia.org/wiki/Artificial_intelligence)

اولین نسخه ی سرور ( نسخه ی ۰ ) که پایه ی اصلی سرور های کنونی است ، در جولای سال ۱۹۹۴ به کمک زبان برنامه نویسی **LISP**<sup>۱</sup> و به شکل یک نرم افزار سرویس گیرنده - سرویس دهنده<sup>۲</sup> طراحی شد. این نرم افزار برای اتصال به کلاینت (سرویس گیرنده) ها از پروتکل<sup>۳</sup> **TCP/IP** استفاده می کرد.

در آگوست ۱۹۹۵ ، نسخه ی اول به زبان **C++** به عنوان نسخه ۱ بازنویسی شد.

پس از آن این نرم افزار ها که به اصطلاح آن ها را **server** می نامیم ، در کنفرانس ها و مسابقات مختلف مورد بررسی قرار گرفتند و تغییراتی در آن ها ایجاد شد ، از جمله ساختن **log** بازی ، رعایت قانون آفساید و ... ؛ و تا کنون ۱۴ نسخه از این سرور ارائه شده است.

این نرم افزار تحت **GFDL**<sup>۴</sup> قرار دارد. همچنین این نرم افزار ، یک نرم افزار متن باز یا **Open Source**<sup>۵</sup> است که همین امر باعث پیشرفت سریعتر سرور شده است و اکنون شاهد سرور ۱۴ با قابلیت ارائه ی کارت زرد و قرمز به بازیکنان هستیم.

---

<sup>1</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Lisp\\_%28programming\\_language%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Lisp_%28programming_language%29)

<sup>2</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Client-server>

<sup>3</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Protocol\\_%28computing%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Protocol_%28computing%29)

<sup>4</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Internet\\_Protocol\\_Suite](http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_Protocol_Suite)

<sup>5</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/GNU\\_Free\\_Documentation\\_License](http://en.wikipedia.org/wiki/GNU_Free_Documentation_License)

<sup>6</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Open\\_source](http://en.wikipedia.org/wiki/Open_source)