

背景

你走着走着，突然重要的东西被 **Marisa** 小偷偷走了，你需要抓紧时间逮住小偷

任务

- 主体任务(80 分)
 - ☐ map 可改成多种大小
 - ☐ 添加至少两种 player 类型，其中有一种必须是能穿墙的
- 下列可选任务任选一个(10 分)
 - ☐ 丰富 thief 的行为，如躲避玩家，攻击玩家等
 - ☐ 添加不同地形，如山地，平原
 - ☐ 难度可更均衡；或自定义难度，如玩家可选择小偷数量，小偷速度随着时间增加等
 - ☐ 可循环运行游戏一定次数，做个记分板
 - ☐ 其他自己的 idea！有什么想法都可以写
- 写个简单的文档(10 分，允许任何格式：pdf, md, txt, docx 等)
 - ☐ 用一句话简单分析一下代码结构
 - ☐ 说明里面的类的继承 / 组合关系
 - ☐ 你的任务是怎么实现的

不鼓励内卷行为，可选任务完成多个仅计一个。

游玩方法

不对任何非 linux 环境下的编译运行提供支持

1. 使用 **CMake** 编译运行
2. 按照提示，键入 **玩家类型**
3. **wasd** 控制 **Player** 移动，**q** 退出游戏，其他按键暂停一回合，你需要在 **Thief** 到达 **Exit** 之前抓获他

一些小 Tips

- x轴沿下方向，y轴沿右方向，坐标原点在左上角
- 阅读代码时，建议从 **main.cpp** 开始阅读，由外到内深入
- 在绝大部分 IDE 里，按住 **Ctrl** 并点击函数名，可以跳转到函数定义处
- 你不需要知道所有的函数内部是怎么实现的，绝大多数函数的功能都可以从函数名推断出来
 - 再次强调，上面那点非常重要
 - 重要的事情说三遍，上面那点真的真的非常重要