

物件導向專題-終

老鼠走迷宮

陳宣**予** 黃苡華 曾珮華

日録

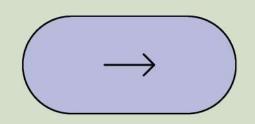
專題内容

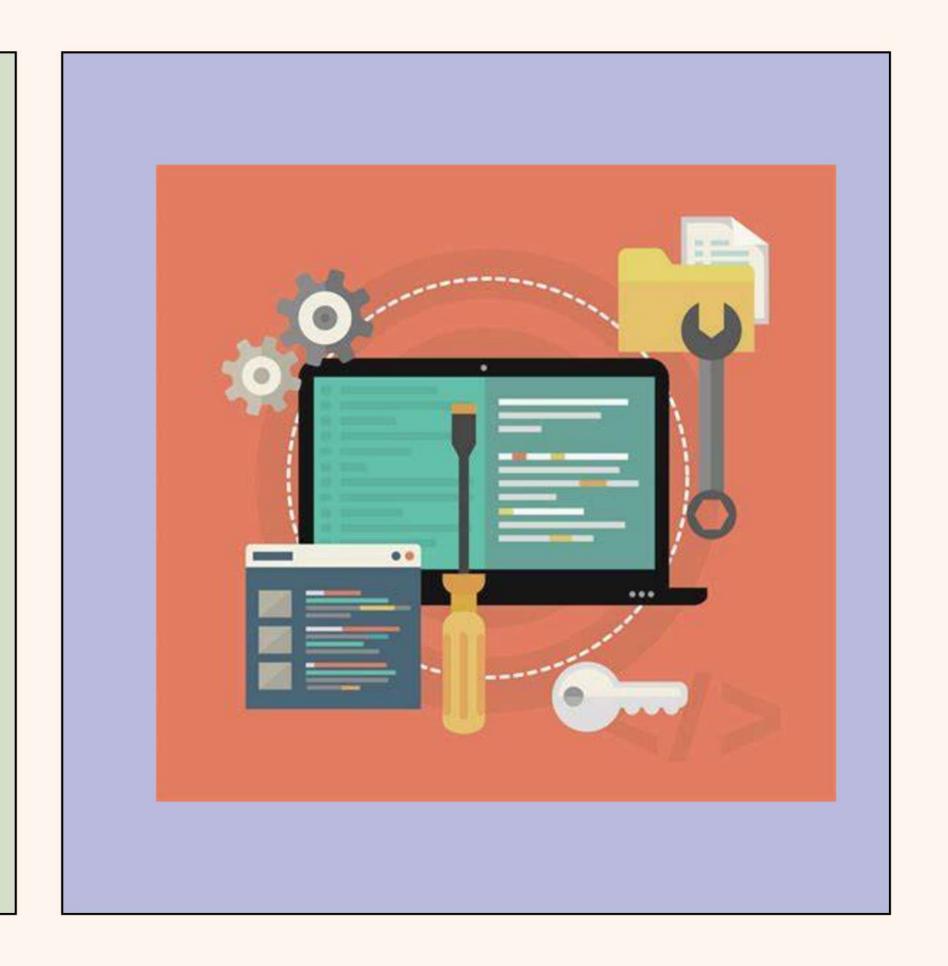
2 UML程式運作流程圖

GitHub連結與畫面截圖

專題内容

程式的主要功能

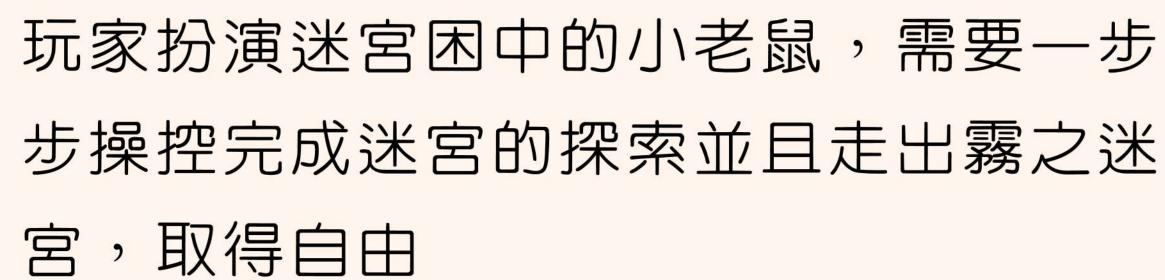


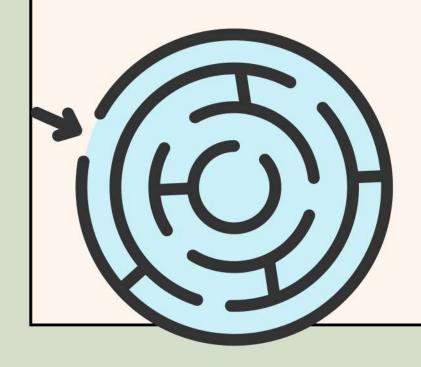


程式在做什麼





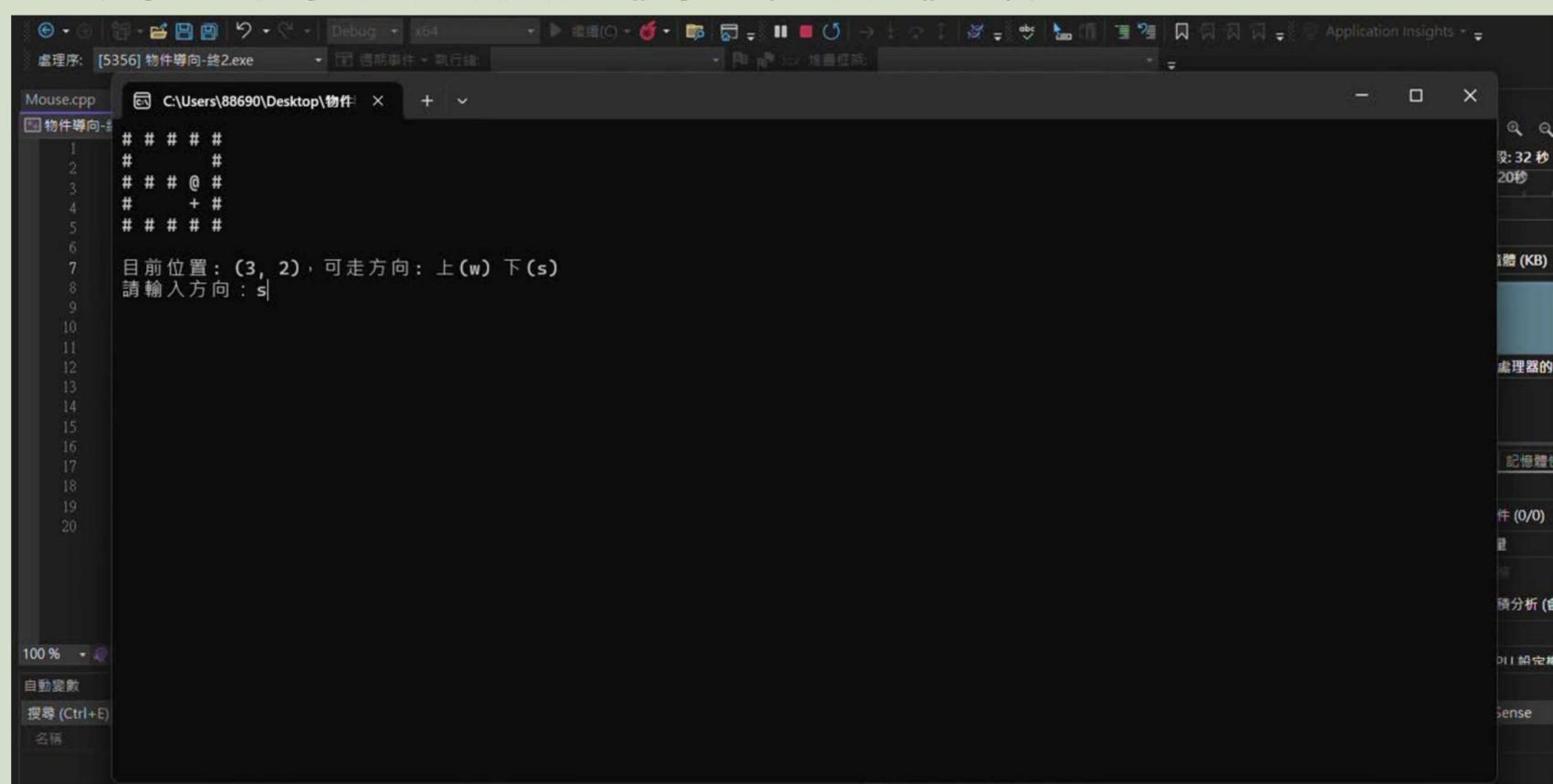




開始 NormalGame.play() 設定遊戲說明 (移動方式) 進入遊戲循 環 清屏並顯示迷 宮 (顯示老鼠@ 和出口+) 獲取老鼠當前 位置 顯示當前位置 →判斷是否到達出口 和可移動方向 獲取玩家輸入 (w/a/s/d) 顯示勝利訊息 和移動次數 將輸入轉換為 小寫 返回總移動次 顯示「無效輸 入」訊息 判斷輸入是否有效、無效 方向鍵? 計算下一個位 顯示「牆壁, 不能走」訊息 置 YES 斷下一個位置是否 為牆壁? 更新老鼠位置 並增加移動次

前一三關在做什麼

玩家是一隻小老鼠,須通過三個小、中、大三個迷宮



第四關-推箱子

玩家需要將迷宮中出現的箱子(2)推到地標X上,並且玩家須要站到迷宮出口(+)上才算過關。

玩家如果將箱子(2)推到死角,可以按r來重新遊玩!

開始 BoxGame.play() 設定遊戲說明 進入遊戲循環 清屏並顯示迷宮 獲取老鼠當前位 1 判斷是否到達出口 且 箱子在目標X3 顯示勝利訊息和 NO 顯示當前位置和 移動次數 可移動方向 獲取玩家輸入 返回總移動次數 (w/a/s/d 或 r) 將輸入轉換為小 B 重置老鼠和箱子 計算下一個玩家 到初始位置 位置 YES 顯示「牆壁,不 計算下一個箱子 位置 能走」 判斷下一個箱子位置 NO 顯示「箱子無法是否可推 (非牆壁目 推動」訊息 推動」訊息 更新箱子位置 更新老鼠位置並 增加移動次數

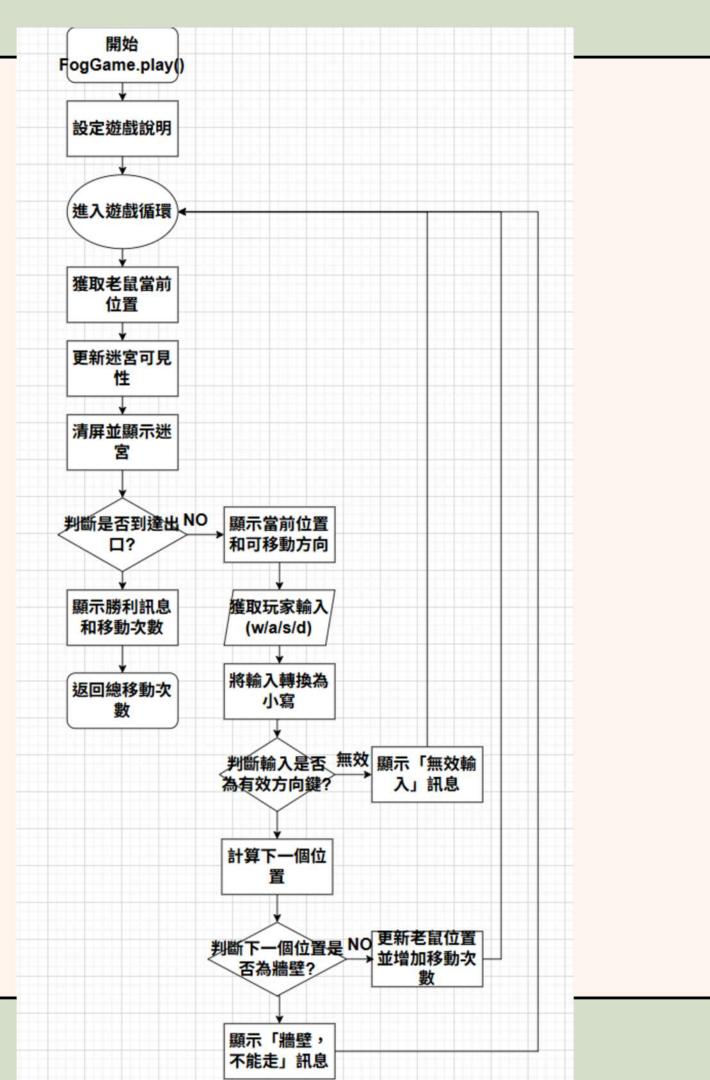
第四關-推箱子

```
工作階段: 55 秒
                                                                    序記憶體 (KB)
  目前位置: (3, 2), 可走方向: 下(s) 重置(r)
  請輸入方向:
                                                                    」(所有處理器的
                                                                    事件 記憶體(
                                                                    顯示事件 (0/0)
                                                                    體使用量
                                                                    設用堆積分析(會
                                                                    使用量
100 %
                                                                    記錄 CDII 納完機
自動變制
                                                                    IntelliSense
                                                                    檔案
```

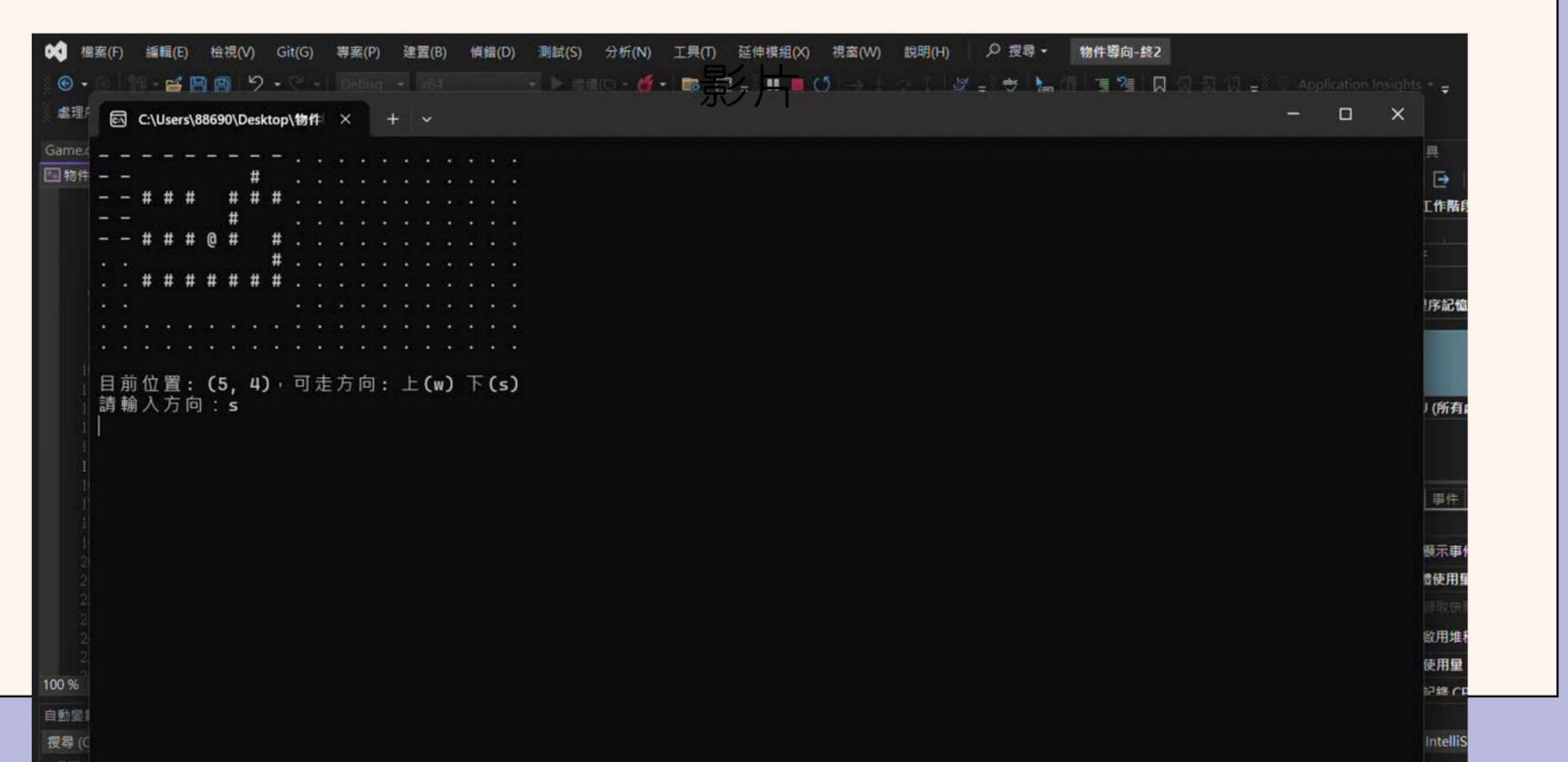
第五關-霧之迷宮

玩家一進去並不會知道迷宮的全貌,唯有探索才可以找到出口!

會以玩家為中心,顯示7*7的格子内容



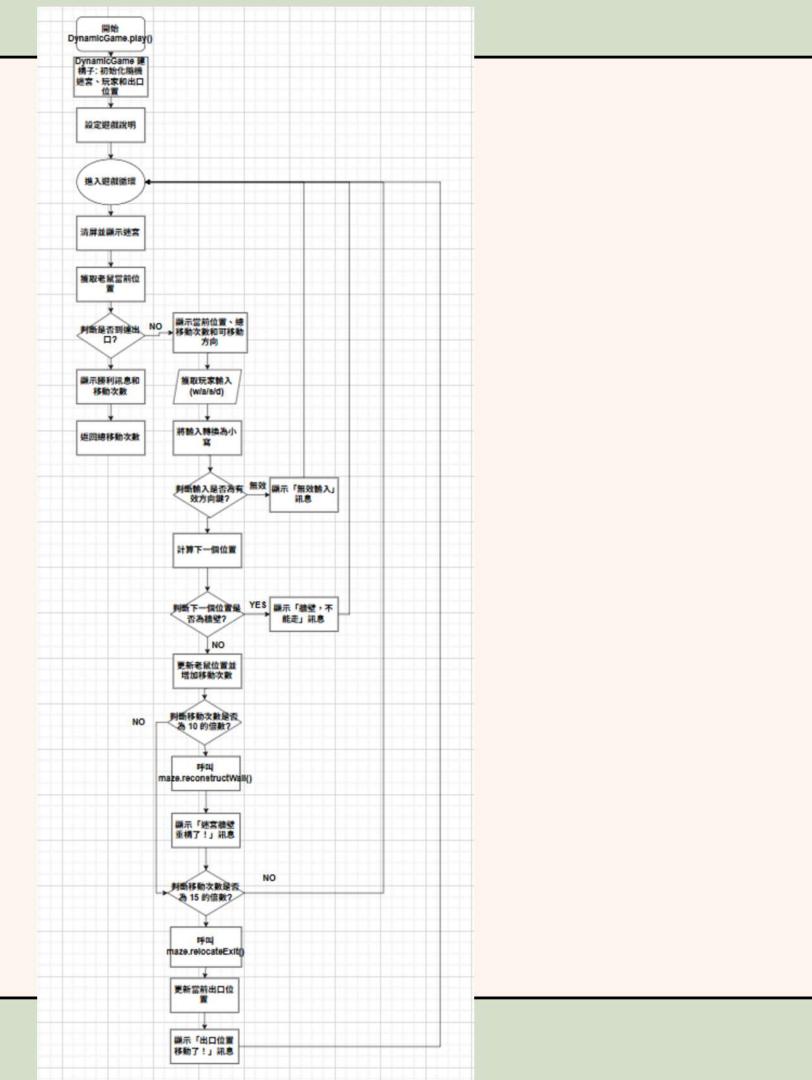
第五關-霧之迷關



第六關-霧之迷宮max

在玩家移動的過程中迷宮會計算玩家移動的次數

每移動15次迷宮出口的位置會改變 每移動10次迷宮的地形就會改變,但確保有一條路可以通往出口



第六關-霧之迷關max



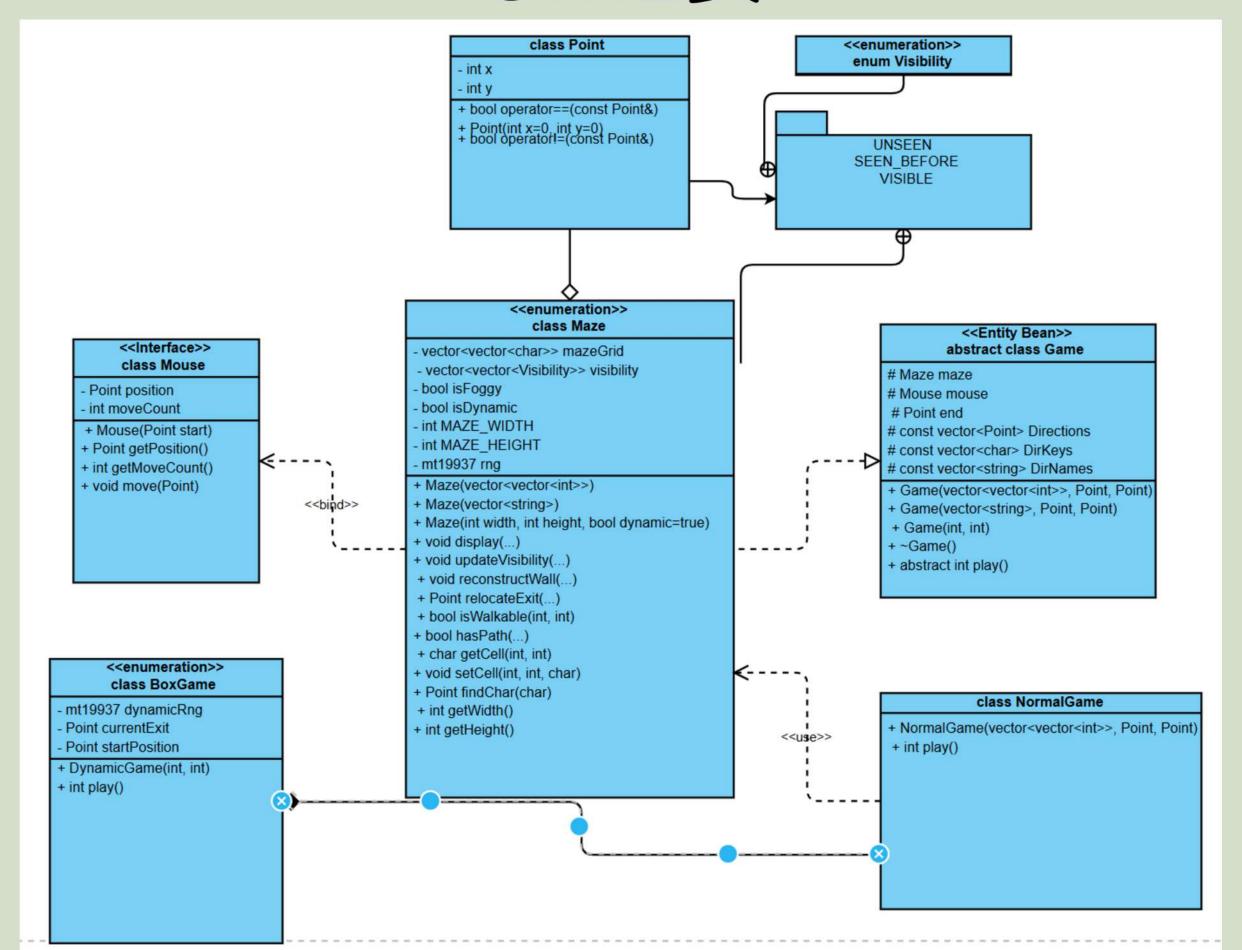
第六關-霧之迷關max



GitHub連結與畫面截圖



UML表



分工表

組員

陳宣伃

後期製作、調整和簡報製作

組員

黃苡華

UML表、調整

組長

曾珮華

前期製作、調整和簡報製作