



物件導向專題-終

老鼠走迷宮

陳宣仔 黃苡華 曾珮華

目錄

1

專題內容

2

UML程式運作流程圖

3

GitHub連結與畫面截圖

4

分工表

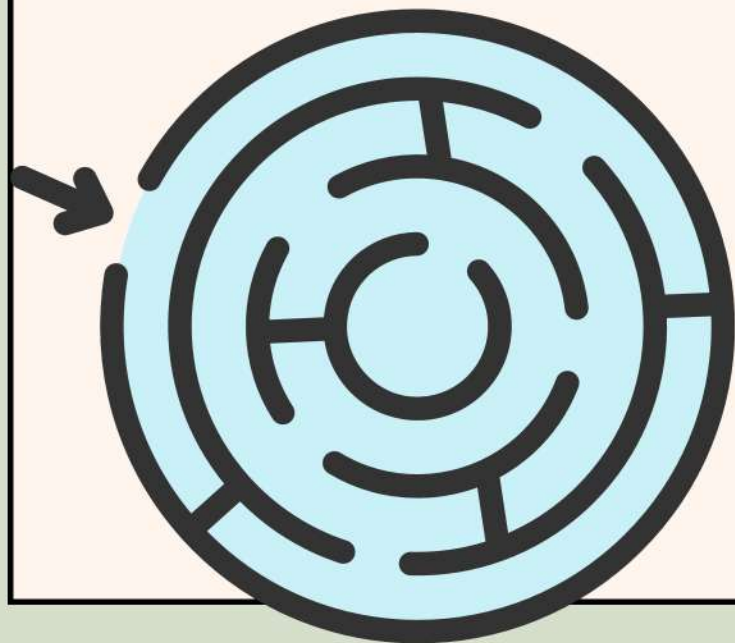
專題內容

程式的主要功能

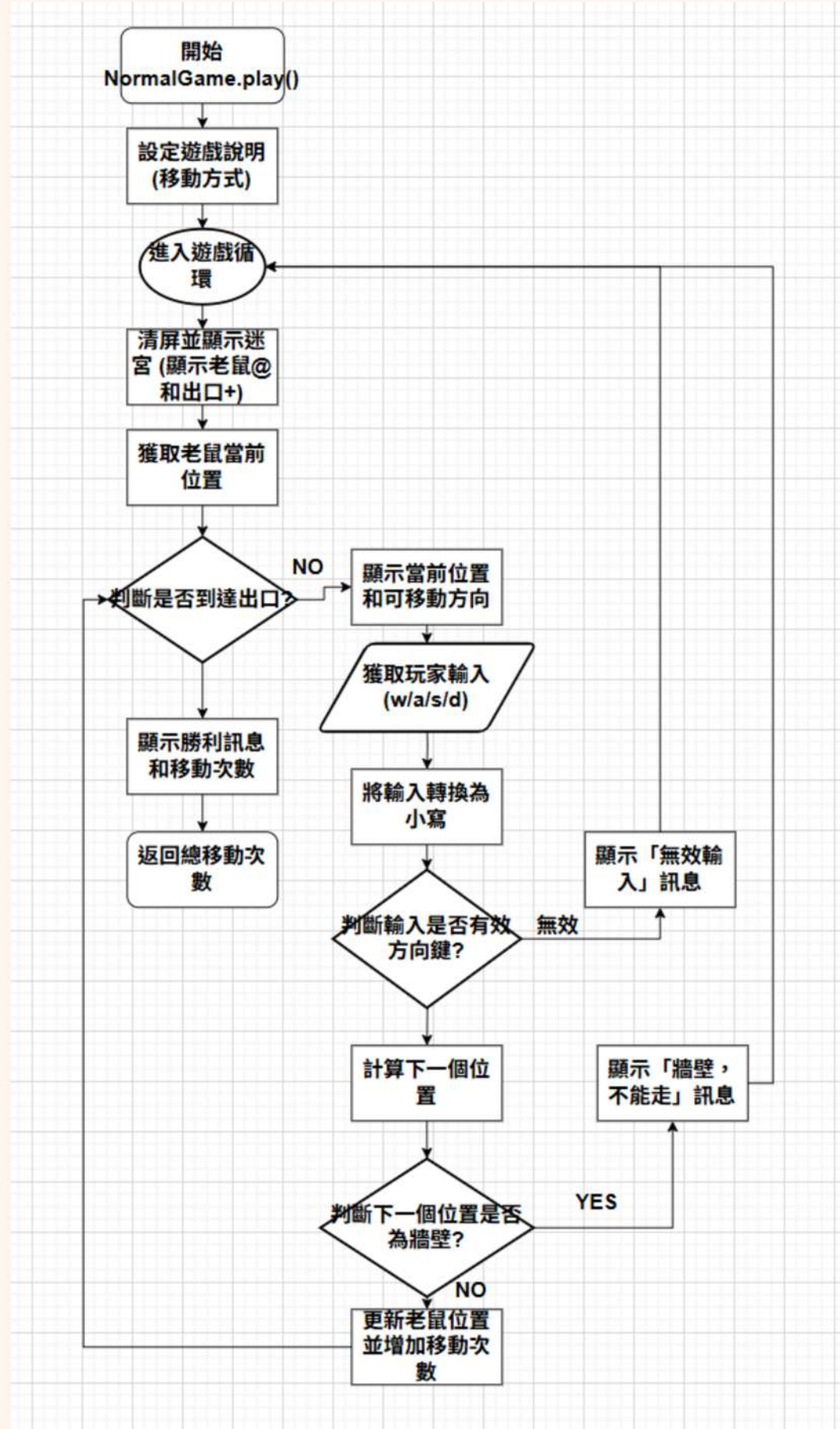


程式在做什麼

玩家扮演迷宮困中的小老鼠，需要一步步操控完成迷宮的探索並且走出霧之迷宮，取得自由

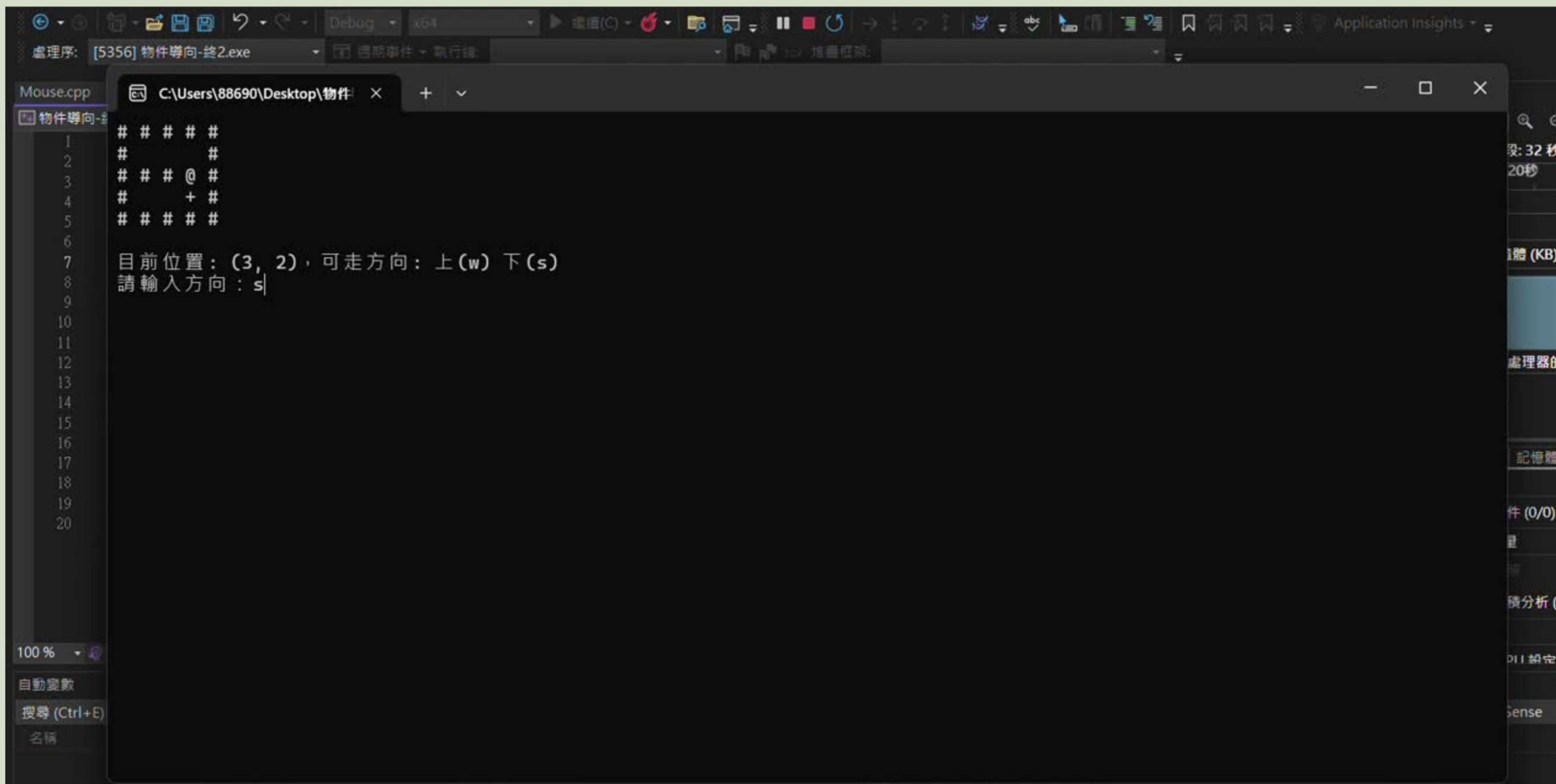


第一二三關的流程圖



前一二三關在做什麼

玩家是一隻小老鼠，須通過三個小、中、大三個迷宮



```
Mouse.cpp
物件導向-終2.exe
C:\Users\88690\Desktop\物件導向-終2.exe

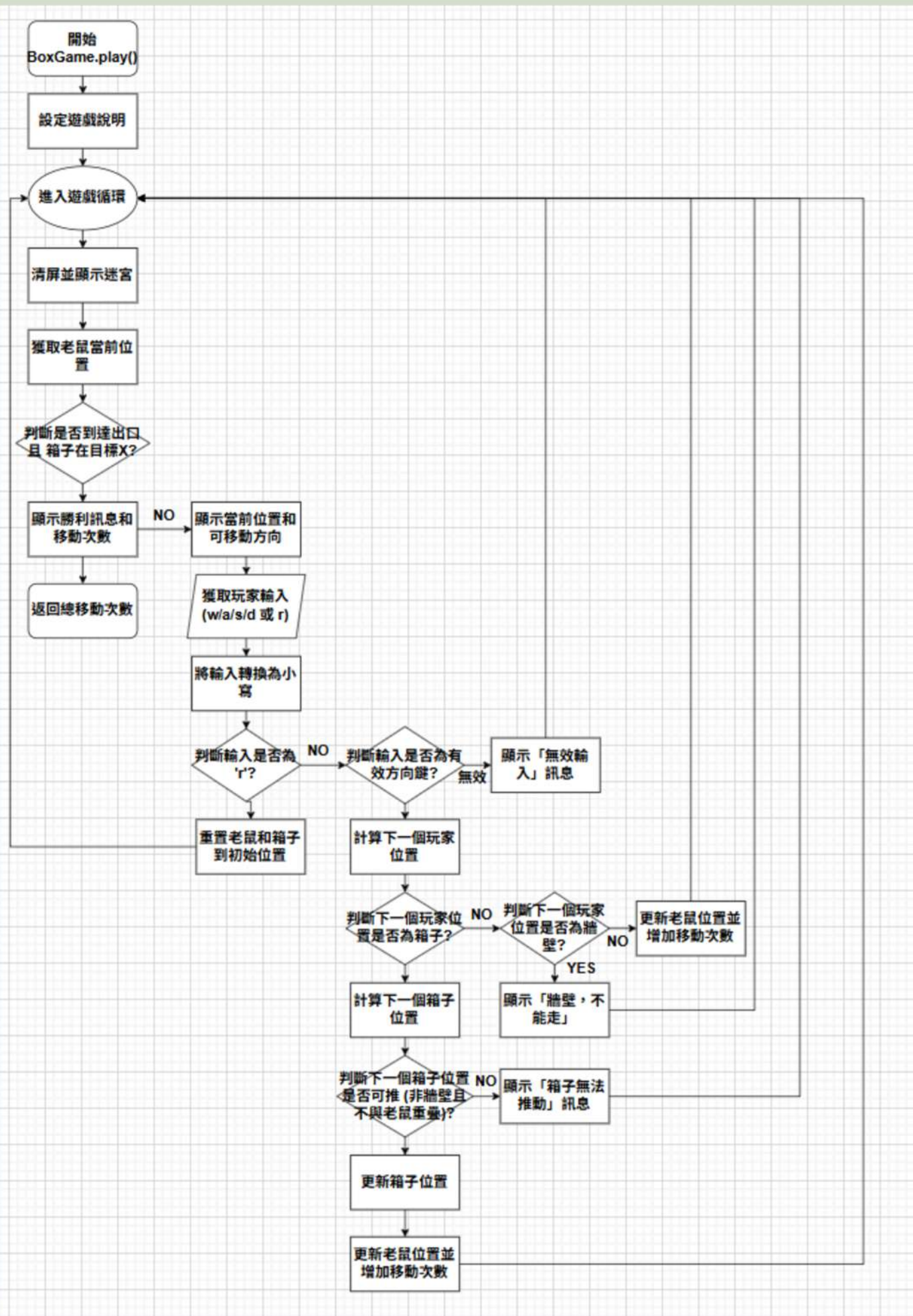
1  #####
2  #          #
3  # # # @ #
4  #   + #
5  # # # # #
6
7  目前位置：(3, 2)，可走方向：上(w) 下(s)
8  請輸入方向：s
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
```

第四關-推箱子

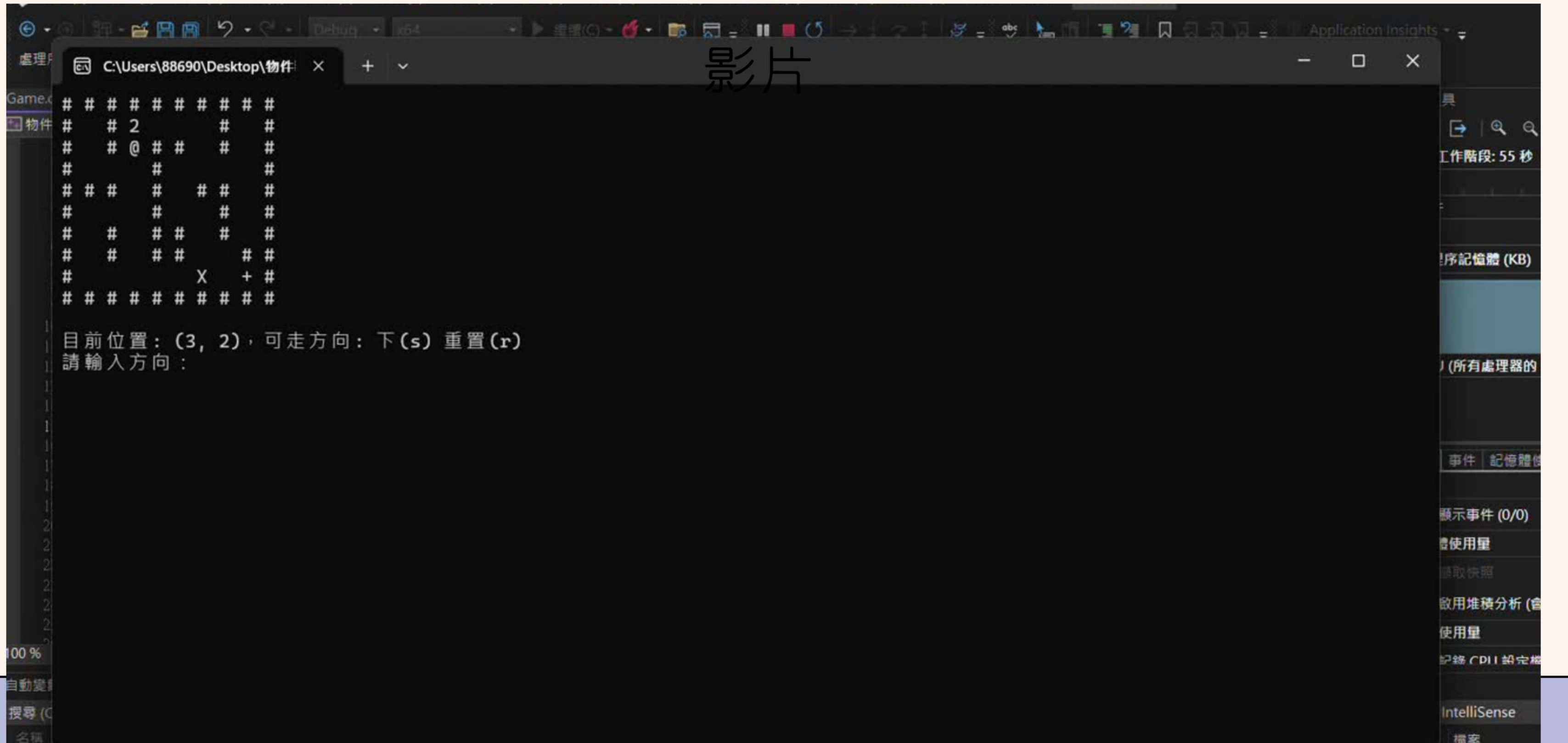
玩家需要將迷宮中出現的箱子(2)推到地標X上，並且玩家須要站到迷宮出口(+)上才算過關。

玩家如果將箱子(2)推到死角，可以按r來重新遊玩！

第四關的流程圖



第四關-推箱子

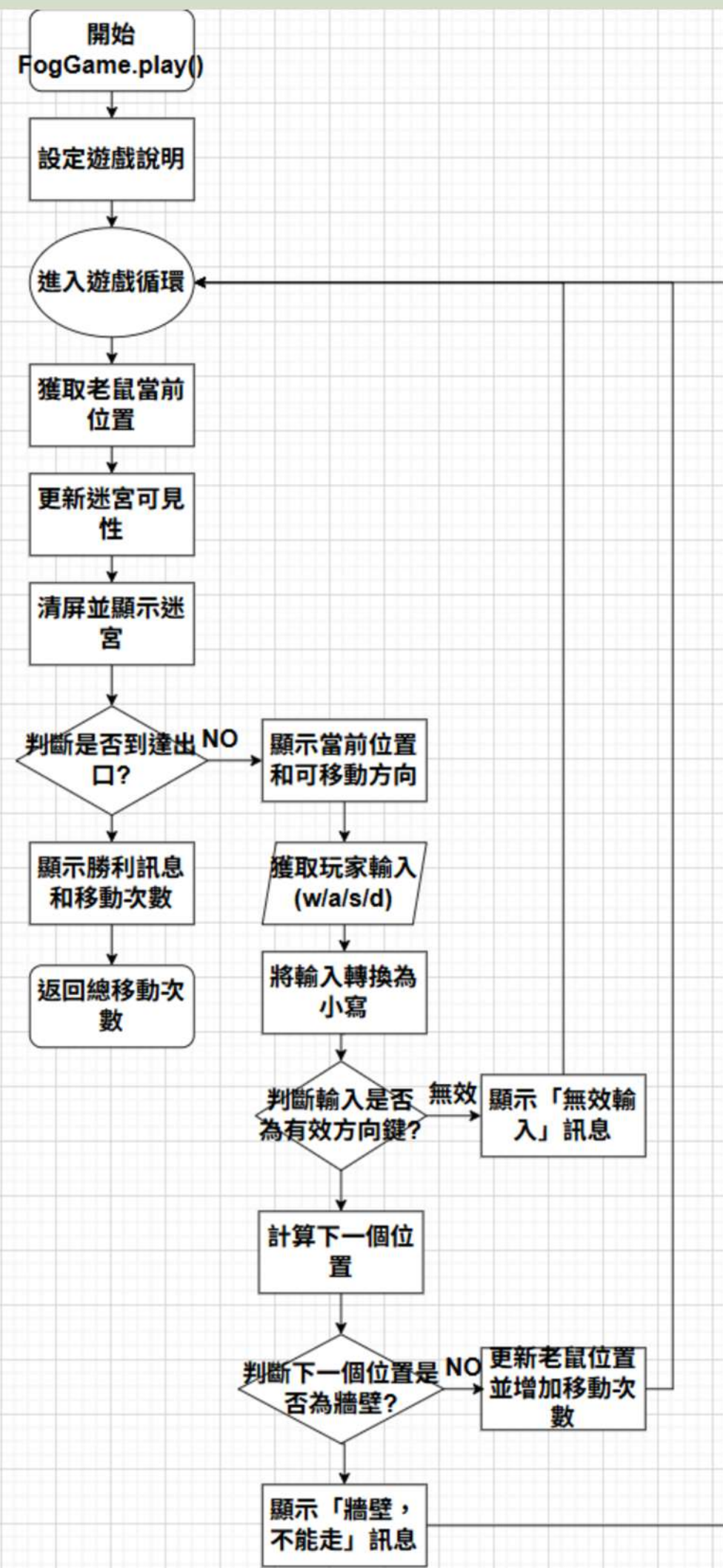


第五關-霧之迷宮

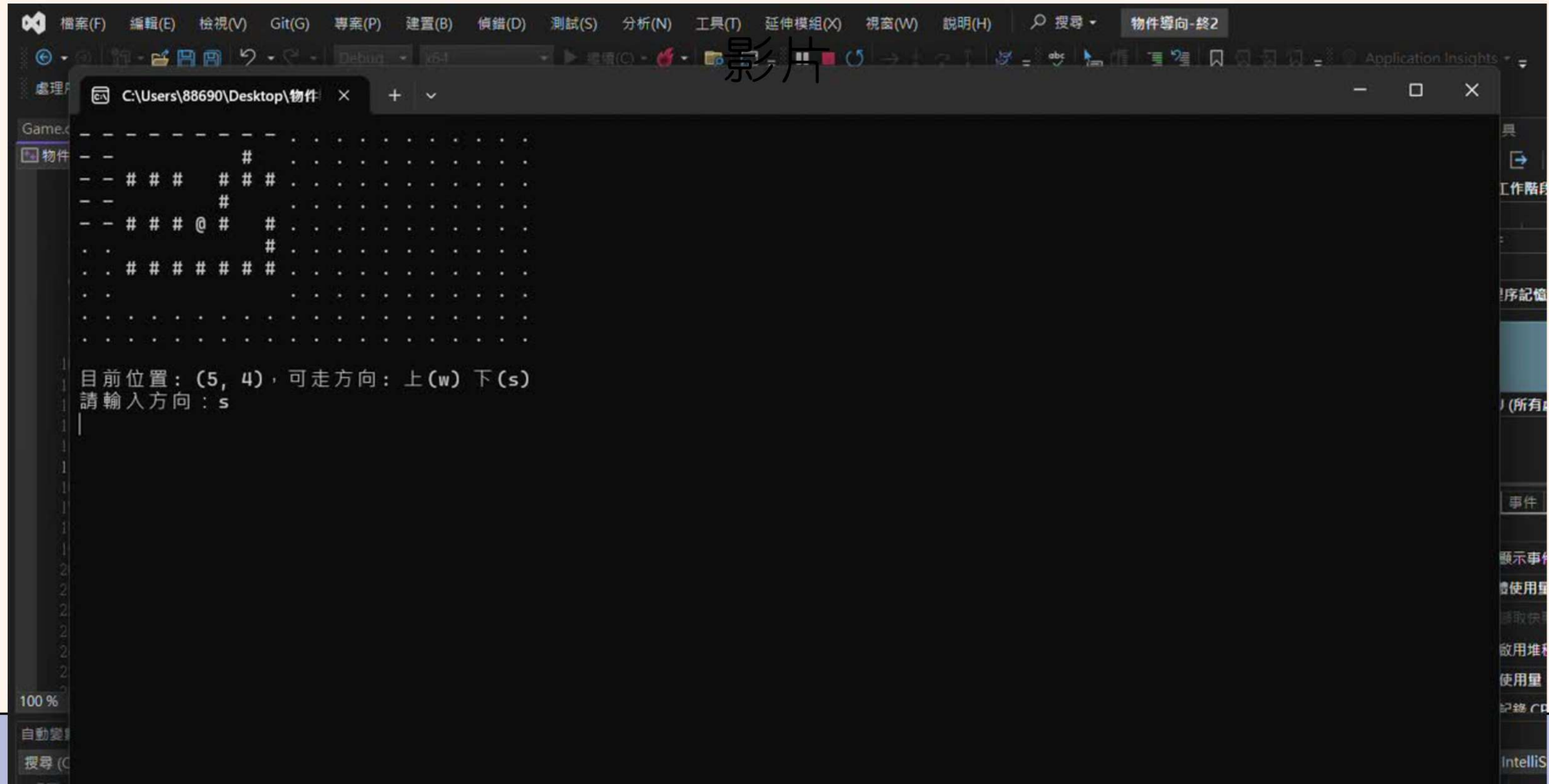
玩家一進去並不會知道迷宮的全貌，唯有探索才可以找到出口！

會以玩家為中心，顯示7*7的格子內容

第五關的流程圖



第五關-霧之迷關



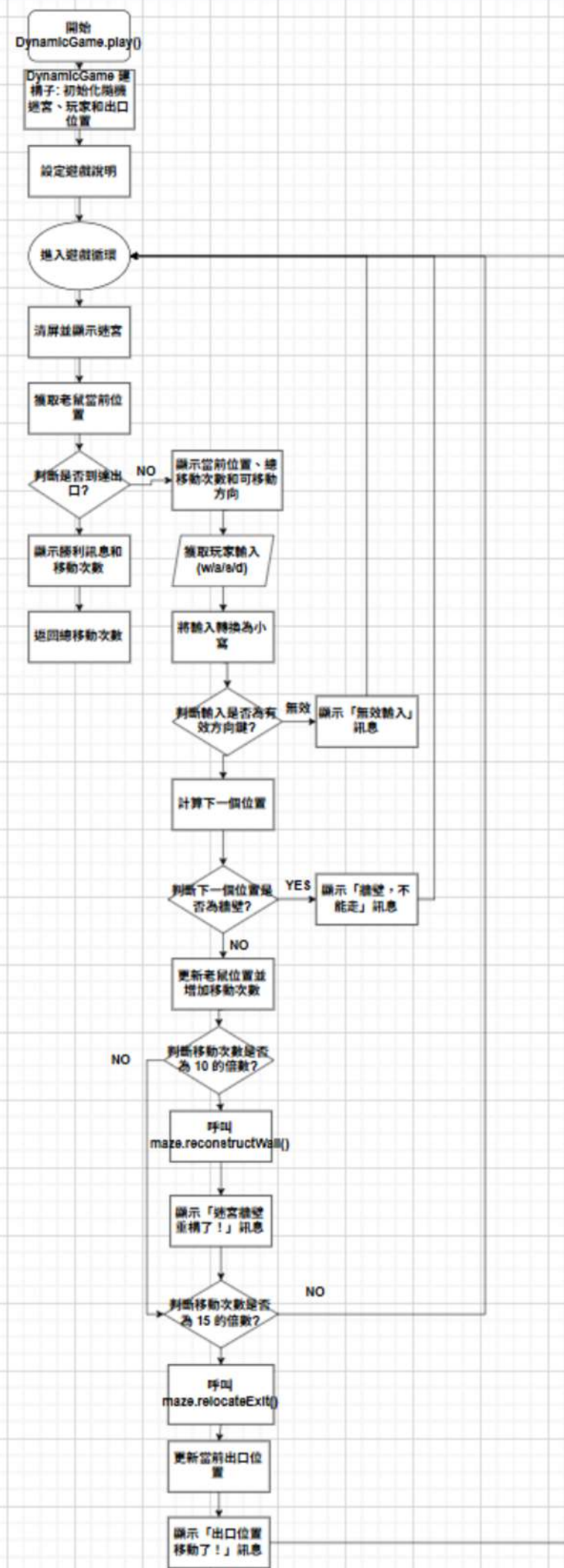
第六關-霧之迷宮max

在玩家移動的過程中迷宮會計算玩家移動的次數

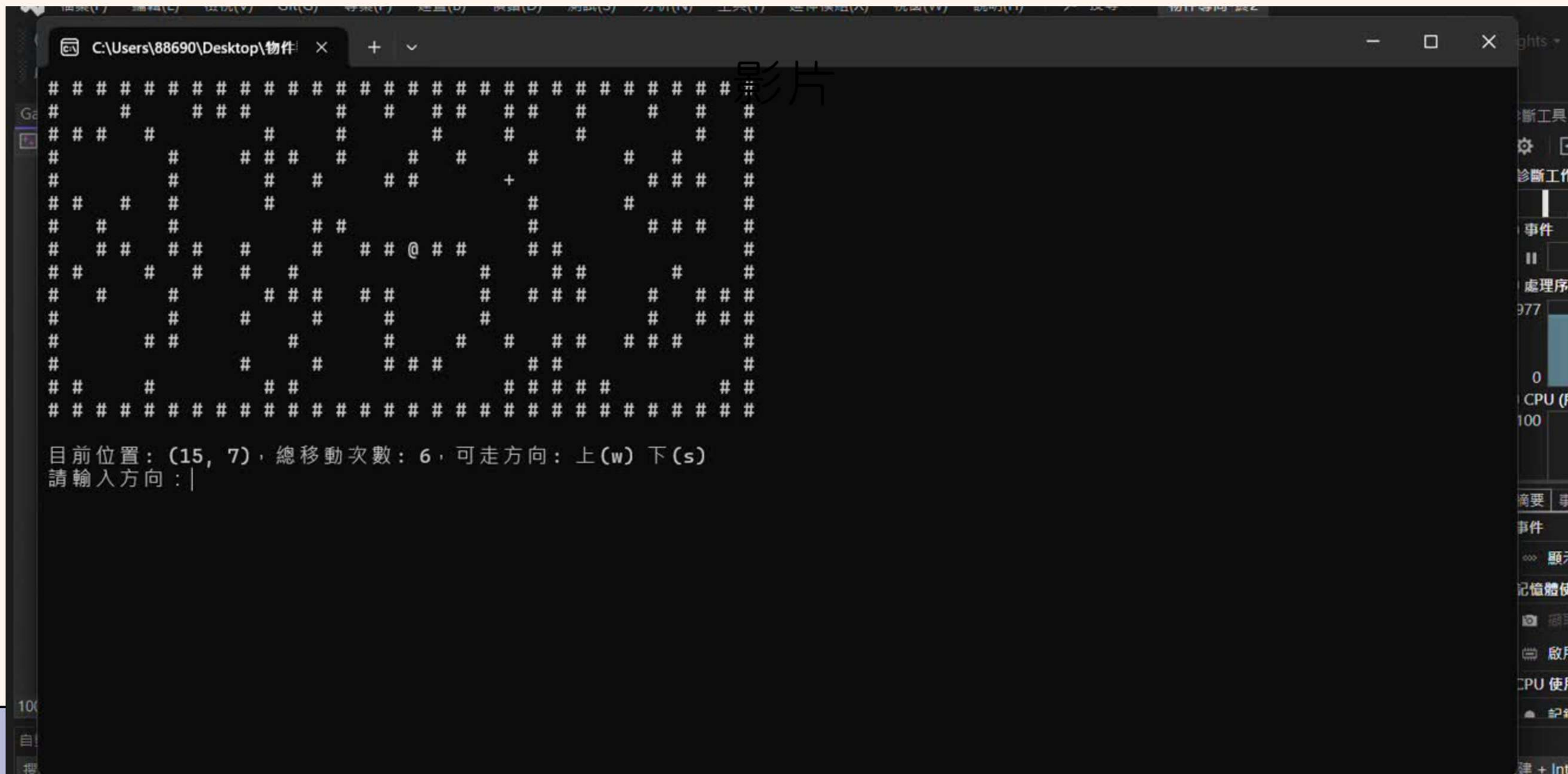
每移動15次迷宮出口的位置會改變

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

第六關的流程圖



第六關-霧之迷關max



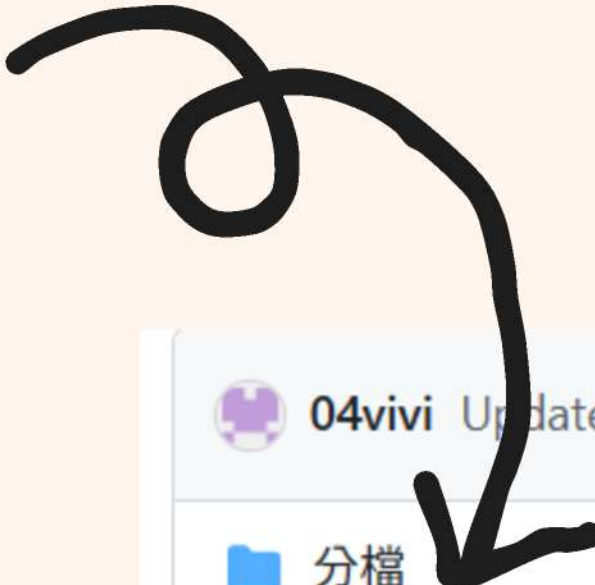
第六關-霧之迷關max



GitHub連結與畫面截圖

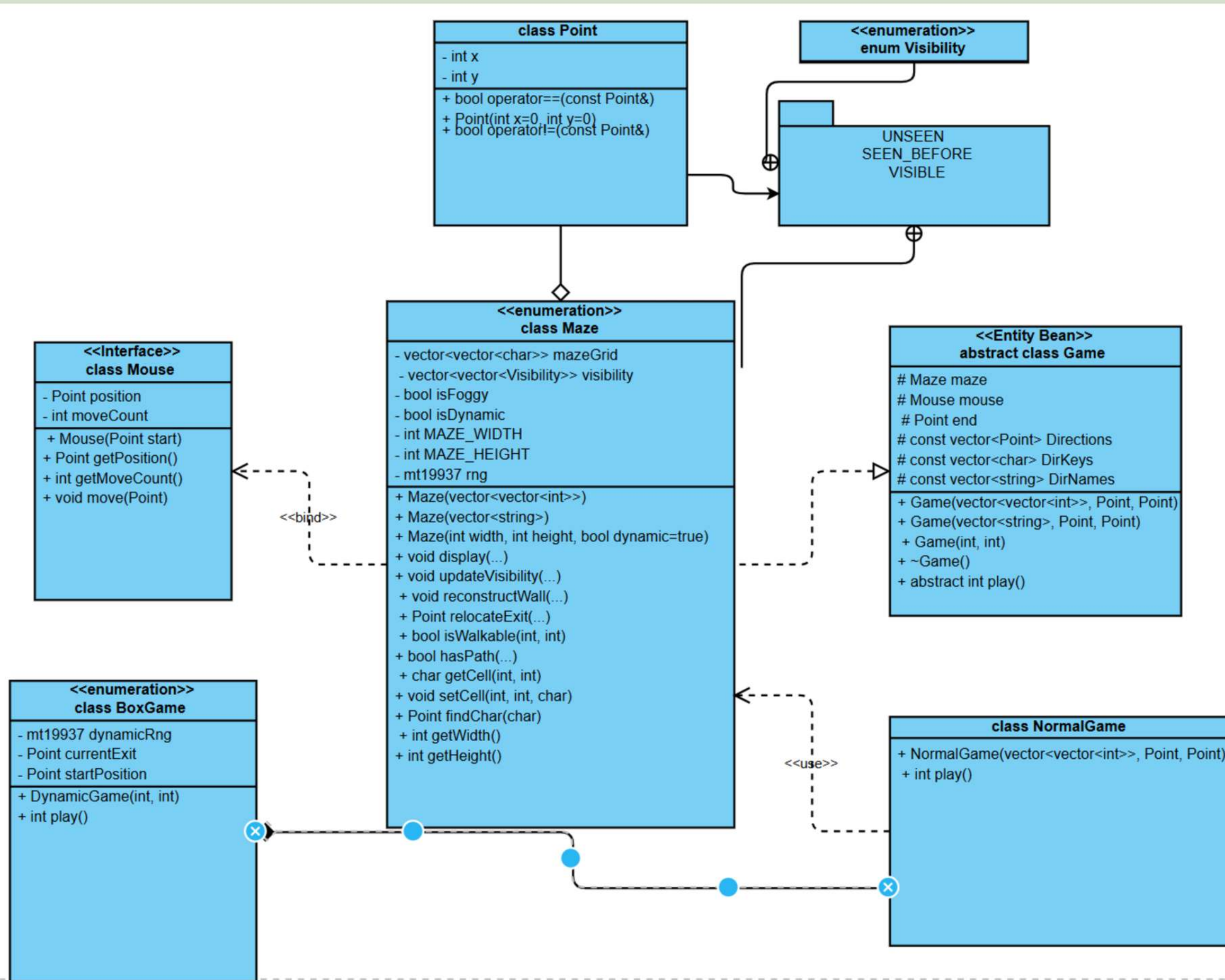
我是GitHub!

<https://github.com/04vivi/-1.git>



04vivi Update README.md		8350049 · 1 hour ago	🕒 30 Commits
📁 分檔	Update Utility.h	4 hours ago	
📄 README.md	Update README.md	1 hour ago	

UML表



分工表

組員

陳宣仔

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