

Final Project

-monopoly-

目標：設計可與電腦或玩家對戰的大富翁遊戲

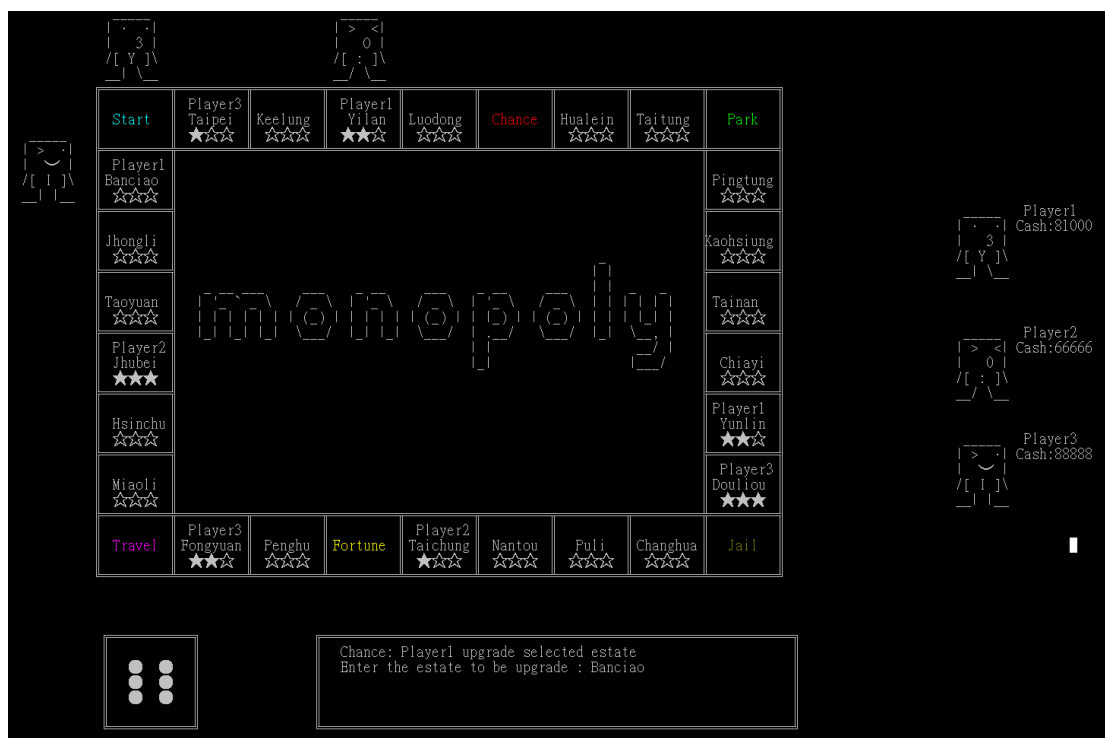
規則要求：

1. 遊戲無回合上限，未破產者勝。(破產：財產為負)
2. 破產者不能參與進行中的遊戲。
3. 玩家數量 2~4 名，可加入電腦。
4. 重複經過自己的房地產可以選擇升級(最高三級，每次只能升一級)，不同等級影響過路費高低。
5. 經過他人的房地產給予持有人過路費。

介面要求：

1. 地圖介面為 8 * 9，需包括地產名稱、所有人、地產等級(星星)。
2. 須包括特殊地點如下
 - 機會：房地產升級(地點由玩家選擇)、摧毀建築(地點由玩家選擇)、與隨機玩家交換財產。
 - 命運：獲得 1000~5000 現金、失去 1000~5000 現金、捐 1000~5000 現金給隨機玩家。
 - 旅行：選擇移動到地圖上任意地點。
 - 監獄：暫停動作三回合。
 - 公園：無功能且無法購買的區域。
3. ☆☆☆：等級零，過路費 300 ★☆☆：等級一，過路費 500
 ★★☆：等級二，過路費 800 ★★★：等級三，過路費 1500
4. 標示玩家所在位置。
5. 顯示玩家當前資訊：持有現金、所在地點。
6. 遊戲初始畫面：選擇模式、離開遊戲、玩家人數、初始現金。
7. 遊戲勝利畫面，輸入任意鍵跳回初始畫面。
8. 鍵盤操作：A(左)、S(下)、D(右)、W(上)、Y(選擇)、R(退回)。
9. 需顯示骰子上的點數變化。
10. 廣播文字：如圖一右下方塊。

範例圖示(僅供參考，可自由發揮):



圖一、遊戲畫面範例





圖二、遊戲初始畫面範例



圖三、遊戲勝利畫面範例

玩家(電腦)要求：

1. 經過空地，若現金充足則購買。
2. 重複經過持有的房地產，現金足夠即升級。
3. 機會-房地產加蓋：隨機選擇持有房地產加蓋，若無則無法加蓋。
4. 機會-摧毀建築：隨機選擇玩家房地產摧毀，若無則無法摧毀。
5. 旅行：旅行至自己的房地產或空地。

加分：

1. 電腦強度優化，例如條件性的選擇房地產加蓋的位置，評估現金狀況來購買或升級房地產等等。
2. 添加額外遊戲元素，如：道具。
3. 美化介面及玩家圖像。

繳交格式：

1. 原始檔案，包含CPP檔(請詳細註解、縮排)、執行檔...等等。
2. 流程圖(用圖表表示或文字敘述均可)。
3. 心得報告。

嚴禁抄襲，一經發現一律零分計算

負責助教：

江俊儒 (p57l63p9c69@gmail.com)

王銘宏 (wangmh.kk@gmail.com)