

Final Project

-Maze adventure-

目標

做出一個迷宮介面，並可藉由鍵盤輸入，來移動目標到達終點。

規則

1. 先創一個迷宮，長和寬大於 30 個字符長度。
2. 標明起點與終點位置。
3. 用鍵盤來輸入上下左右，因而控制目標物的最新位置。

(W 為往上，A 為往左，S 為往下，D 為往右)

4. 每走一步會留下腳印，若倒退，腳印會消除。
5. 迷宮的牆、腳印……等圖案可以自訂，ex 範例牆面為白色磚塊。
6. 迷宮請設計一個小怪物，小怪物會週期性的在迷宮走動，目標物不可碰到。
(注意其出現位置，要能使遊戲順利完成)，若碰到目標物，則遊戲結束，屏幕要顯示“ GAME OVER ”的字樣。(此字樣可自行設計，讓人明白遊戲結束即可)
7. 迷宮請設計一兩個掉落物(圖案自訂)，掉落物的位置為隨機出現，碰觸掉落物即可獲得能力，有兩種掉落物，功能各自為:穿牆一次、免死金牌一次(碰到怪物免死一次)。

8. 到達終點則遊戲結束，此時屏幕顯示” WIN !” 的字樣(同樣可自行設計)。

範例

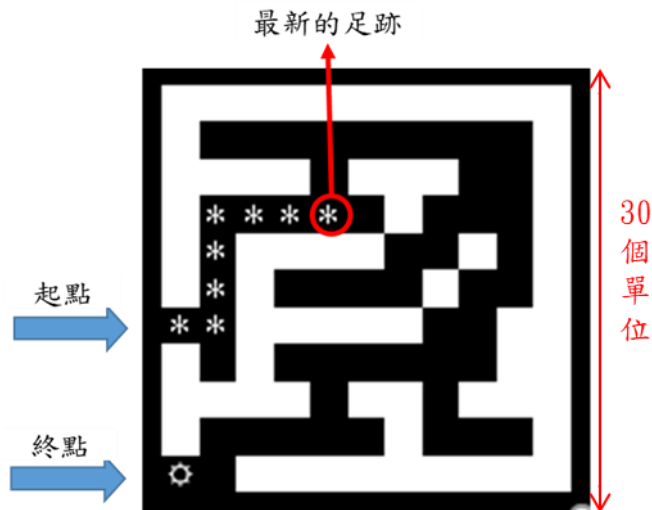


Figure 1.

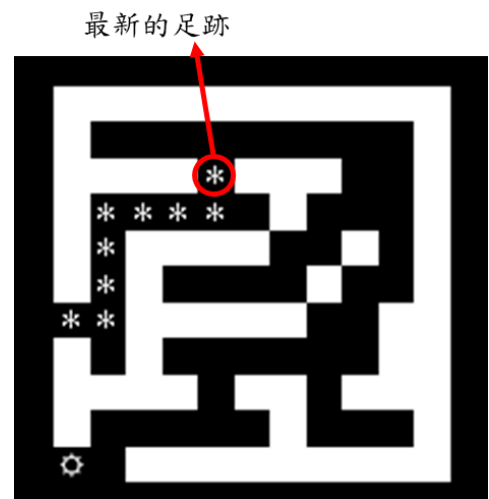


Figure 2.

若鍵盤輸入 W，則畫面如右圖。

加分題

1. 美化介面，ex :加上顏色。
2. 增加遊戲難度與豐富度 ex:增加掉落物種類（自行設計其圖案和功能）。
3. 設計目標物圖案，ex: 火柴人、車子、小動物……等(非單一符號)，

取消足跡，以直接移動目標物的方式到終點。

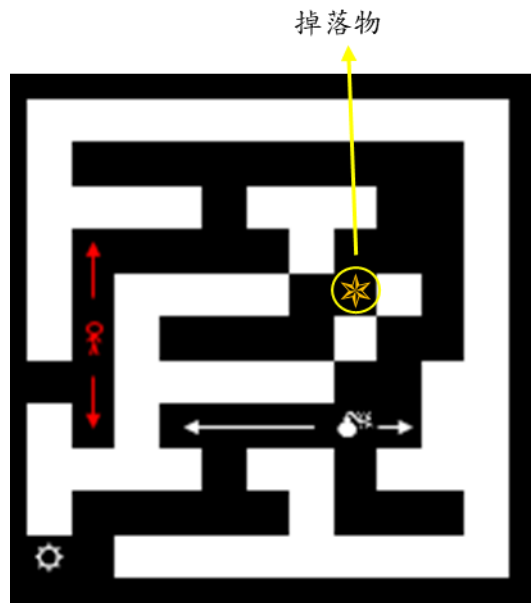


Figure 3. 此圖僅供參考

繳交格式

1. 原始程式碼、執行檔
2. 流程圖（用圖表示或文字敘述即可）
3. 心得

負責助教

徐立恩 (zebra00258@gmail.com)

張詩涵 (nu5973@gmail.com)