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 30x30。

1. 標明起點與終點位置。
2. 用鍵盤來輸入上下左右，因而控制目標物的最新位置。

(↑ 為往上，← 為往左，↓ 為往下，→ 為往右)

1. 迷宮的牆、腳印……等圖案可以自訂，ex 範例牆面為白色磚塊。

1. 迷宮設計:

1)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)

2)或是會移動的牆壁，會阻撓目標物前行(助教說如果要設計給電腦玩，電腦會崩潰，不太建議)

6. 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)。

7. 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)。

額外:

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)

4.玩家沒有在時間內到達的話，一樣出局並顯示遊戲結束