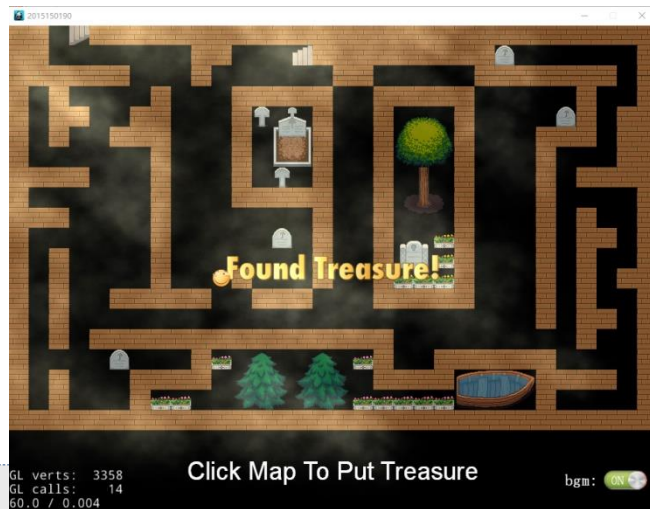
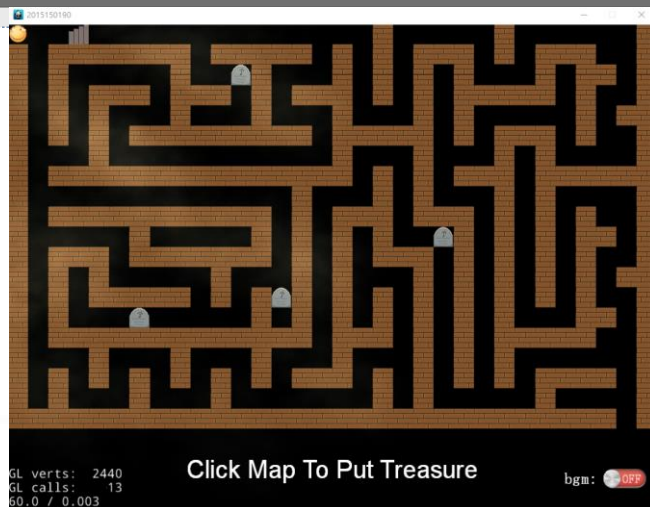


# 游戏AI实例——迷宫寻宝

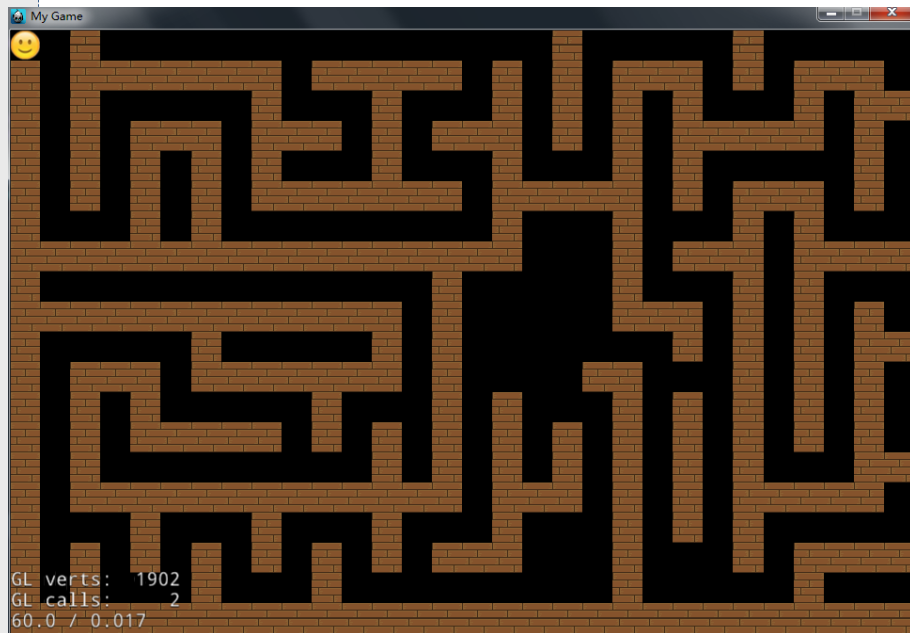
## — 实验5 游戏中的人工智能

- 修改窗口大小
- 增加危险区域判定
- 增加按键监听
- 增加地图层次
- 修复BUG & 优化



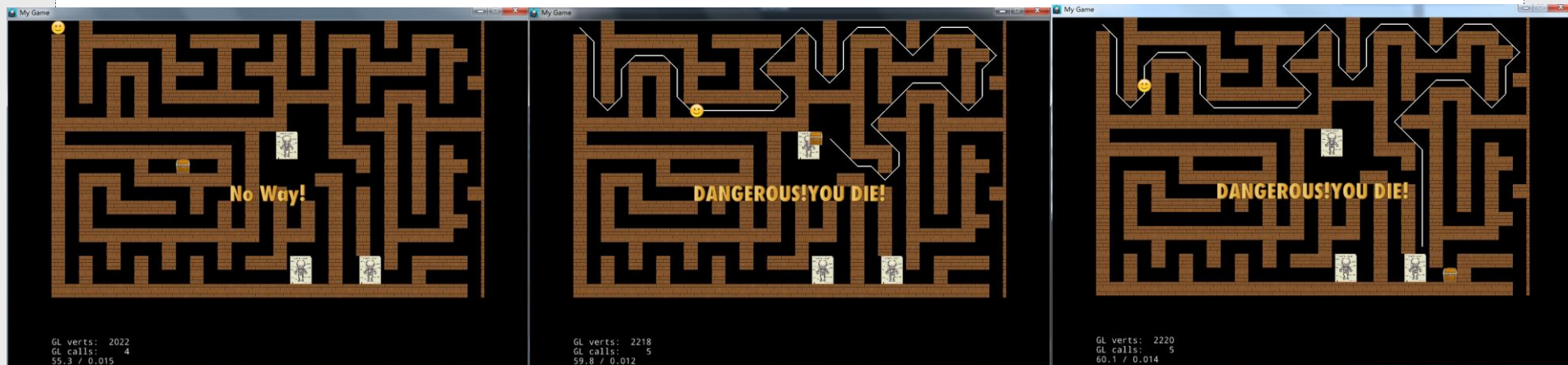
# 游戏AI实例——迷宫寻宝

- Task 1: 修改窗口大小
  - 源码中由于窗口较小, map无法完全显示
  - 要求: 修改窗口大小使map完全显示



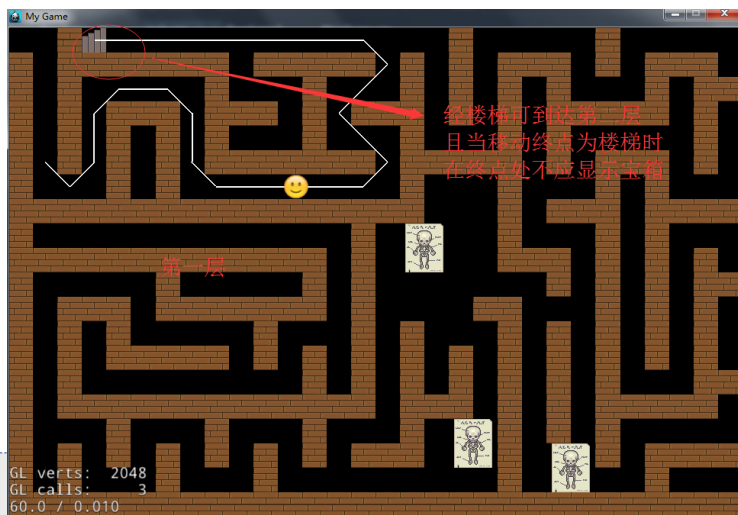
# 游戏AI实例——迷宫寻宝

- Task 2: 增加危险区域判定
  - 原始地图中, 区域分两种, **ACCESS**和**NOT\_ACCESS**
  - 当移动终点在无法到达区域 (死路) 时, 会提示**NO WAY**
  - 要求: 增加**DANGEROUS** (危险) 区域, 当移动的终点在危险区域或移动路径经过危险区域时, 提示**DANGEROUS**



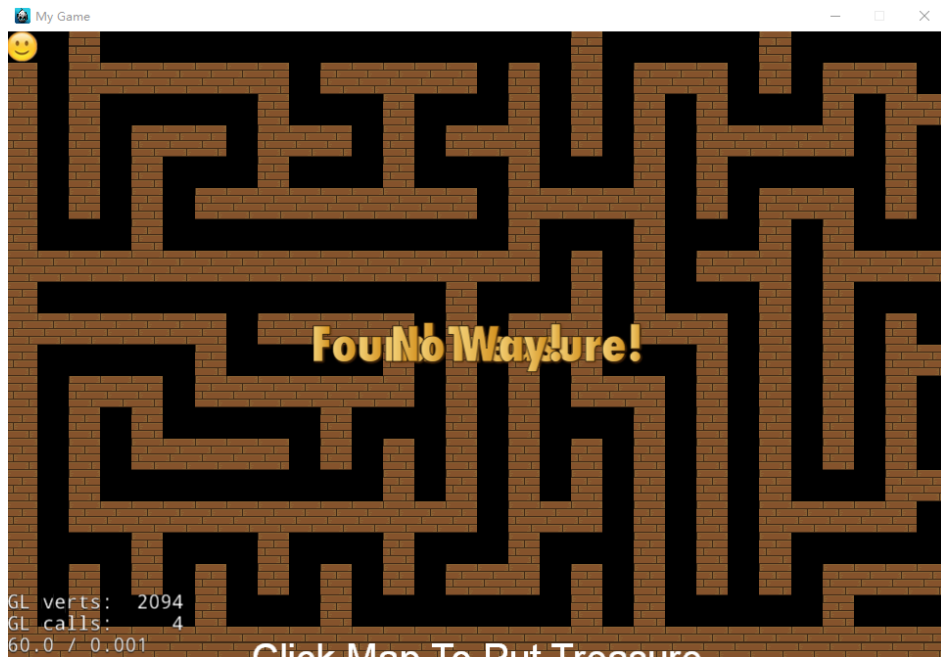
# 游戏AI实例——迷宫寻宝

- Task 3: 增加按键监听
  - 要求: 当游戏提示No Way或DANGEROUS后, 按下R键, 使游戏重新开始
- Task 4: 增加地图层次
  - 要求: 将迷宫地图设置为两层, 每层均有楼梯, 并且两层地图可以互通



# 游戏AI实例——迷宫寻宝

- Task 5: 修复BUG & 优化
  - 要求：通过更改游戏代码的方式修复BUG
  - 如：点击笑脸出现 “No Way” 和 “Found Treasure” 的叠加



# 游戏AI实例——迷宫寻宝

- 实验五提交文件要求:

- 实验报告
- 游戏录屏
- 源代码 (可选)
- 资源文件 (可选)
- 截止日期: 6.8周二晚23:59分

