

# 实验报告

## 1. 使用头文件

```
#include<iostream>
#include<string>
#include<stdlib.h>
#include<time.h>
#include<conio.h>
```

## 2. 创建的类

Player、Monster、Map

## 3. 达到效果

此代码运行生成 4~7 个随机房间，但是无法生成随机路径，故代码剔除了有关随机生成路径的部分，换言之，本游戏是没有路径的，房间外的空白区域都是可行动区域。每次游戏随机刷怪，数量在 0~10 个之间。此外，本游戏没有设计背包以及道具武器等，人物 hp10，怪物 atk5，嗯，地狱难度。

## 4. 感想

随机地图的难点在于随机路径的生成，我当初设想的计划是很 ok 的，实际操作起来发现要注意的地方很多，bug 很多，路径经常就陷入无限循环，后面自己肝了几个小时就放弃了。本来后面预想的是，把门都替换成传送机制，但由于留给我的时间不够，而且我实在是被前面的路径折磨的生无可恋以及实现后游戏难度会大大增加等种种原因，我并没有完成，最后就变成了我在上完所说的效果。提交的代码中有我未删去的 connect 函数，本来是用于确定两个随机房间生成路径门的坐标，可以看出当初我的挣扎。

开始打代码前觉得随机地图难度不大，但实际上手才发现问题很多，这是我自己实力判断失误导致的，最后连道具和武器，背包等元素也没写。实际上本来打算交之前那个连动都动不了的代码，毕竟随机路径让我感受到了世界深深的恶意，后来还是挣扎了一下，冷静过后写出了一个勉强可以玩的游戏，不过 bug 依然存在……

虽然这次 project 完成度并不像我的预期那样，但是在打码的过程中，我体会到了制作游戏的快感，比如概率什么的自己设定，想想就有种莫名的快感（笑）。希望下次能做出更好的作品吧。