

物件導向程式語言實習一期末傳案 使用說明書

B10815044 謝鈞曜

B10815058 卜啟皓

目錄、

壹、基本版－功能介紹

貳、UI 介面版－功能介紹

開啟程式時，第一筆輸入將會決定本次遊戲使用的模式，分別為普通 output 版，Debug 模式，以及排版過的 UI 介面版。

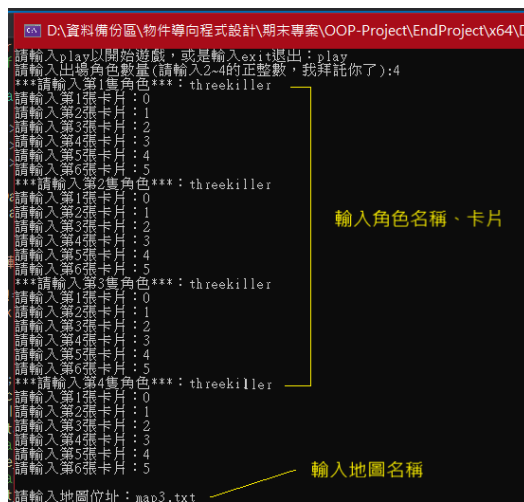


(圖一)選擇版本

壹、基本版 & Debug 版－功能介紹

一、開始遊戲

遊戲將會提示輸入「**play**」開始遊戲，或是「**exit**」關閉遊戲。
開始遊戲時會提示輸入**角色數量**、**角色名稱**、**選擇的卡片**以及使用的**地圖**。



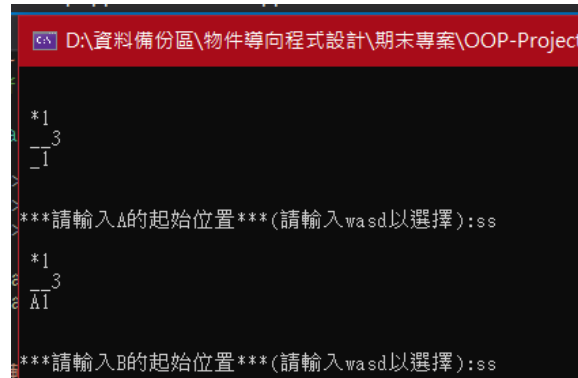
(圖二)輸入基本遊戲資訊

二、選擇起始位置

輸入指令移動*來選擇起始位置，輸入結束後會輸出一張地圖。

「w」、「a」、「s」、「d」：(上下左右)移動

「e」：不移動



```
C:\> D:\資料備份區\物件導向程式設計\期末專案\OOP-Project\

*1
_3
_1

***請輸入A的起始位置*** (請輸入wasd以選擇):ss

*1
_3
A1

***請輸入B的起始位置*** (請輸入wasd以選擇):ss
```

(圖三)選擇起始位置

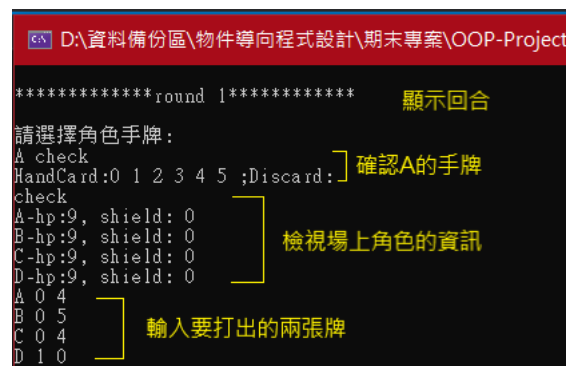
三、選擇要打出的卡牌

輸入指令來打出卡牌，或是檢視場上的資訊。

「角色代號 + 卡片一 + 卡片二」：打出卡牌

「角色名稱 + check」：檢視角色手牌、棄牌區

「check」：檢視場上所有生物的資訊



```
C:\> D:\資料備份區\物件導向程式設計\期末專案\OOP-Project\

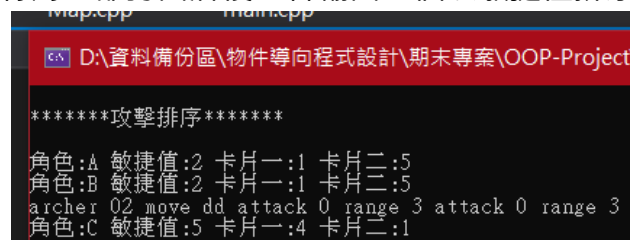
*****round 1*****          顯示回合

請選擇角色手牌:
A check
HandCard:0 1 2 3 4 5 ;Discard: 確認A的手牌
check
A-hp:9, shield: 0
B-hp:9, shield: 0
C-hp:9, shield: 0
D-hp:9, shield: 0          檢視場上角色的資訊
A 0 4
B 0 5
C 0 4
D 1 0          輸入要打出的兩張牌
```

(圖四)選擇打牌指令

四、敏捷值排序

所有角色都打出牌後，會輸出一個以敏捷值排序的攻擊順序表。



```
C:\> D:\資料備份區\物件導向程式設計\期末專案\OOP-Project\

*****攻擊排序*****

角色:A 敏捷值:2 卡片一:1 卡片二:5
角色:B 敏捷值:2 卡片一:1 卡片二:5
archer 02 move dd attack 0 range 3 attack 0 range 3
角色:C 敏捷值:5 卡片一:4 卡片二:1
```

(圖五)攻擊順序表

五、角色的回合

輪到角色的回合時，會輸出角色這回合打出的兩張牌中的詞綴。
輸入指令來選擇想要先觸發的卡牌及詞綴。

「**卡牌編號** + (**u** or **d**)」: u 代表卡片的上綴，d 代表卡片的下綴

「**check**」: 檢視場上所有生物的資訊

「**-1**」: 角色本輪長休

```
D:\資料備份區\物件導向程式設計\期末專案\OOP-Project\EndProject\vx64\...
A's return:
card 1 上: attack 3 range 3 attack 3 range 3 | 下: heal 3
card 5 上: attack 6 range 6 | 下: move 3

請輸入動作指令:check
A-hp:9, shield: 0
B-hp:9, shield: 0
C-hp:9, shield: 0
a-hp:3, shield: 0
b-hp:3, shield: 0
c-hp:3, shield: 0
d-hp:3, shield: 0
e-hp:3, shield: 0
f-hp:3, shield: 0
請輸入動作指令:5d
```

(圖六)輸入指令選擇施放的卡片效果

六、角色卡片的詞綴能力

根據選擇的卡片詞綴組合，角色會做出不同的行動，卡片共有以下
四種詞綴：

(1)移動：輸入指令移動角色的位置，輸入結束輸出移動後的地圖

「**w**」、「**a**」、「**s**」、「**d**」: (上下左右)移動

「**e**」: 不移動

```
D:\資料備份區\物件導向程
請輸入移動指令:wd

11 C 2ad1
11AB112eb3
11 1 fc11
```

(圖七)角色移動

(2)攻擊：輸入敵方單位的代號，若是若在角色攻擊範圍外，或是有牆
壁阻擋則輸出「error target!!」並要求玩家重新輸入，若玩家擊殺
敵方單位，則會輸出一次地圖。

「**敵方單位代號**」: 對指定敵方單位造成傷害

「**0**」: 放棄攻擊

```
請輸入攻擊目標(距離:6):f
error target!!!
請輸入攻擊目標(距離:6):b
B attack b 6 damage, b shield 0, b remain -3 hp
b is killed!!

11 C 2ad1
11AB112eb3
11 1 fc11
```

(圖八)攻擊敵方單位

(3)回復生命值: 玩家角色獲得生命值, 但無法超過角色的最大生命值。

```
B heal 3, now is 9
```

(圖九)回復生命值

(4)獲得護甲值: 玩家獲得能夠減輕傷害的護甲值, 持續到本回合結束。

```
請輸入動作指令: 2d  
C shield 2 this turn  
C shield 2 this turn
```

(圖十)獲得護甲值

七、角色的長休

角色選擇一張棄牌堆的卡牌丟棄, 剩下的放回手牌中, 並回復兩點生命值。

「**要丟棄的牌的代號**」: 丟棄此牌, 並將剩下的卡牌放回手上

```
A'turn: card -1  
A heal 2, now hp is 9  
0  
remove card: 0
```

(圖十一)角色的長休回合

八、敵方單位卡片的詞綴能力

敵方單位的卡片詞綴與角色同樣有四種:

(1)移動: 怪物移動後會輸出一張地圖。

```
*****動作執行階段*****  
C  
11 C 2ad1  
111BD12eb3  
1A 1 11fc
```

(圖十二)怪物移動後輸出地圖

(2)攻擊: 怪物會鎖定並攻擊距離範圍最近且敏捷值最低之角色。

```
a lock D in distance 3  
a attack D 3 damage, D shield 0, D remain 6 hp
```

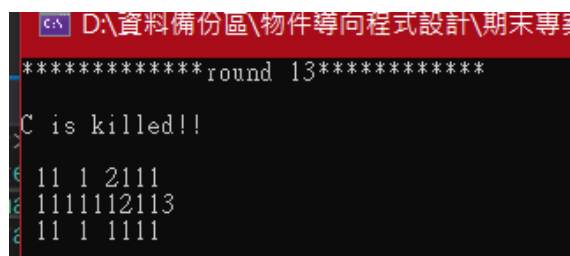
(圖十三)怪物鎖定目標、攻擊目標

(3)回復生命值: 怪物獲得生命值, 但無法超過怪物的最大生命值。

(4)獲得護甲值: 怪物獲得能夠減輕傷害的護甲值, 持續到本回合結束。

九、角色的其他死亡條件

除了生命值耗盡以外，若角色的手牌與棄牌堆卡牌張數皆小於 2 時，則角色判定為無法繼續行動，直接死亡，死亡時輸出死亡後地圖。

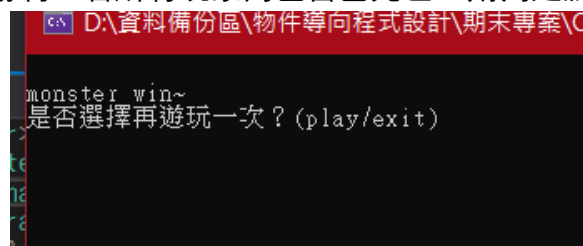


(圖十四)角色無法繼續行動，判定死亡

十、遊戲結束

遊戲結束後會詢問完要選擇再次遊玩或退出遊戲，判定遊戲結束的條件有以下兩點：

- (1) 玩家勝利：若所有的敵方單位皆已被角色擊殺，且所有的門皆已被開啟，則判定為玩家勝利。
- (2) 敵方勝利：若所有玩家角色皆已死亡，則判定為敵方勝利。



(圖十五)遊戲結束

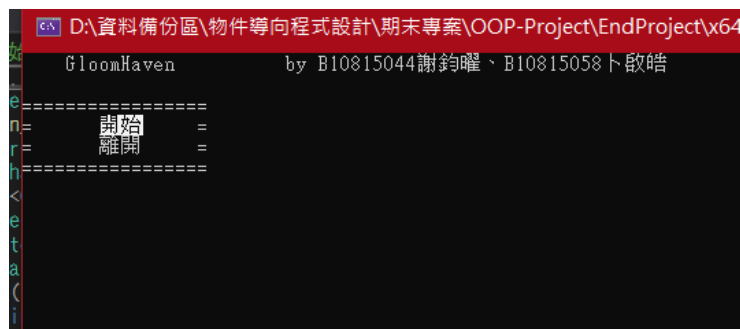
貳、UI 介面版一功能介紹

一、遊戲標題

選擇開始遊戲或離開遊戲。

「w or ↑」、「s or ↓」：移動選項

「Enter」：確認



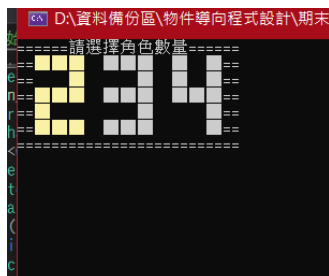
(圖十六)開始介面

二、選擇角色數量

選擇要使用的角色數量。

「a or ←」、「d or →」: 移動選項

「Enter」：確認



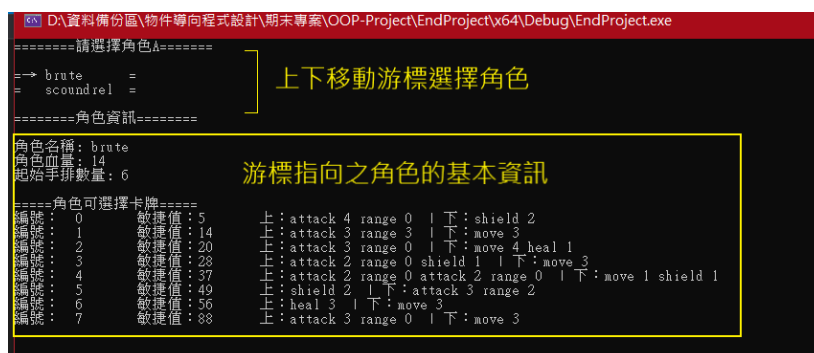
(圖十七)選擇角色數量

三、輸入基本資訊

(1)選擇要使用的角色。

「w or ↑」、「s or ↓」: 移動游標

「Enter」：確認

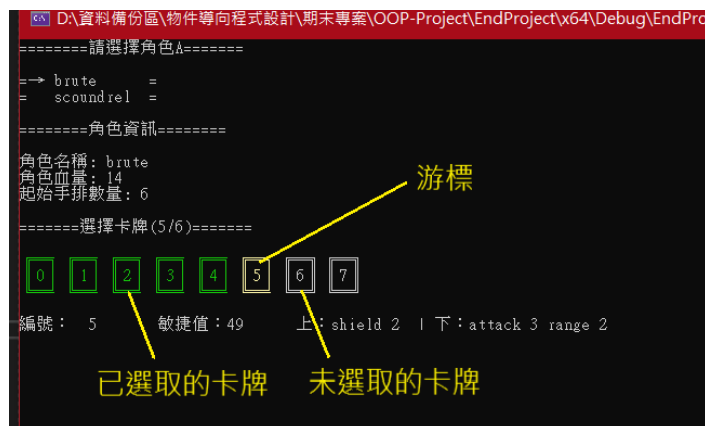


(圖十八)選擇角色

(2) 選擇起始手牌，黃色代表選項的位置，綠色代表已選取，對已選取的卡牌再按一次「Enter」則可以取消選取。

「a or ←」, 「d or →」: 移動游標

「Enter」：確認



(圖十九)選擇起始手牌

(3)輸入地圖位址。



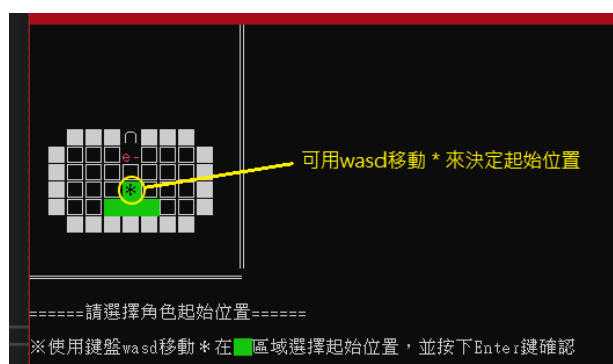
(圖二十)輸入地圖位址

四、選擇起始位置

移動*選擇起始位置：

「w or ↑」、「s or ↓」、「a or ←」、「d or →」：移動*

「Enter」：確認



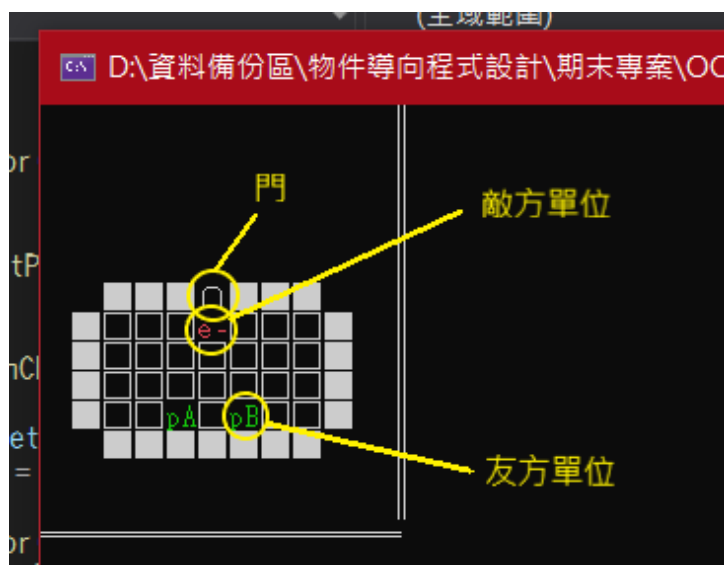
(圖二十一)選擇起始位置

五、地圖介面

「p + 大寫字母」：友方單位

「小寫字母 + (負號 or 正號)」：敵方單位，負號為普通，正號為精英

「■」：牆壁 「□」：路 「∩」：門 「≡」：障礙物



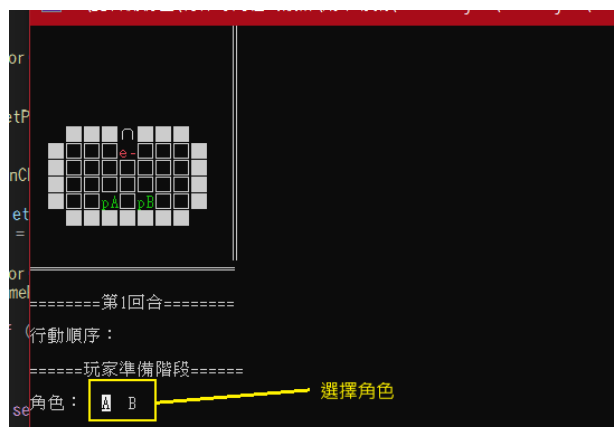
(圖二十二)地圖介面

六、玩家準備階段

(1) 選擇角色：移動游標選取角色。

「a or ←」、「d or →」：移動選項

「Enter」：確認

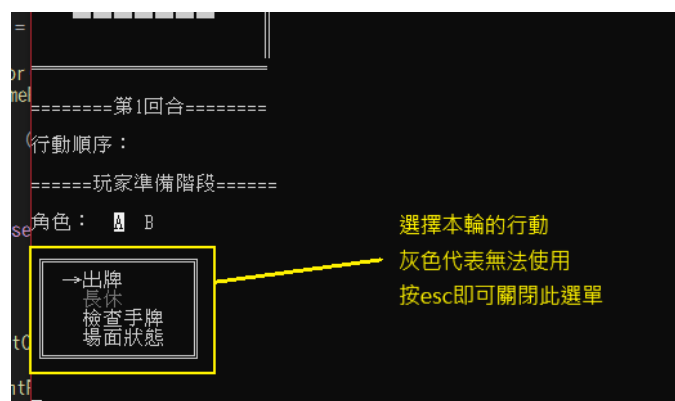


(圖二十三) 選擇角色

(2) 選擇玩家行動：選取本輪的行動

「w or ↑」、「s or ↓」：移動選項

「Enter」：確認



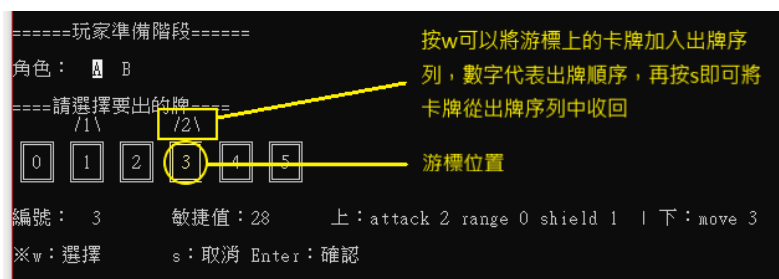
(圖二十四) 行動選單

(2-1) 出牌：角色進入出牌階段，可以選擇要出哪兩張牌。

「a or ←」、「d or →」：移動游標

「w or ↑」：選擇此張牌 「s or ↓」：取消選擇此張牌

「Enter」：確認



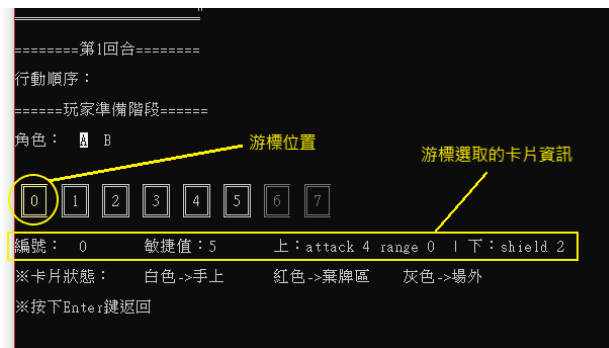
(圖二十五) 角色出牌

(2-2)長休：角色本輪進入長休階段，本輪敏捷值設為 99

(2-3)檢查手牌：檢查角色之手牌狀況

「a or ←」、「d or →」：移動游標

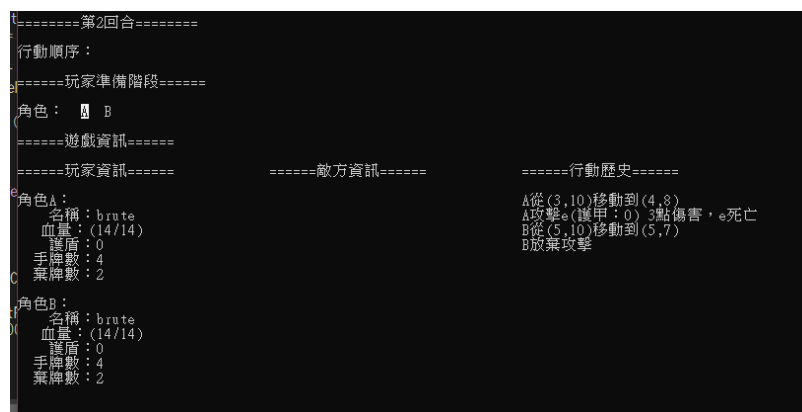
「Enter」：返回至上一個介面



(圖二十六)檢視角色手牌狀況

(2-4)檢查場面資訊：檢查場賞所有角色狀態，及檢視遊戲所有生物的行動歷史

「Enter」：返回至上一個介面



(圖二十七)檢視場上所有資訊

七、顯示行動順序

準備回合結束之後，會顯示一個以敏捷值排序的行動順序在地圖下方。



(圖二十八)行動排序

八、角色行動

角色在 UI 也同樣有 4 種不同的行動。

(1)移動：移動角色至指定位置，並顯示路徑，可以穿過友方，但無法與之站在同一個點上。

「w or ↑」、「s or ↓」、「a or ←」、「d or →」：移動角色

「Enter」：確認

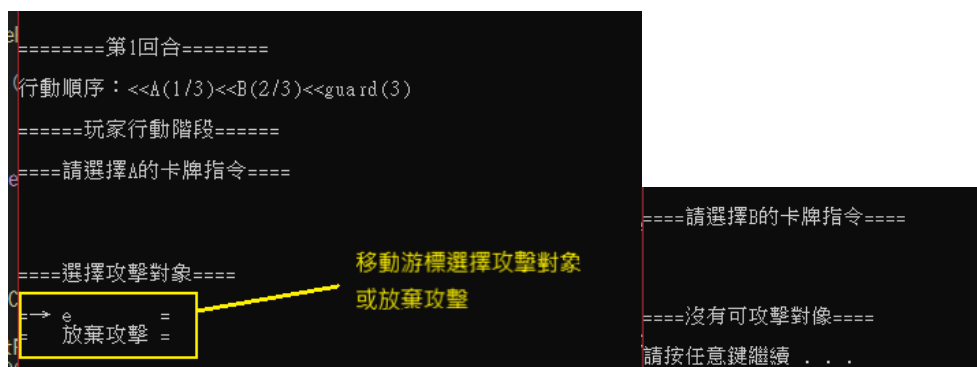


(圖案二十九) 角色移動

(2)攻擊：選擇攻擊範圍內可攻擊之敵方單位，若無敵人在攻擊範圍內則顯示無人可攻擊。

「w or ↑」、「s or ↓」：移動游標

「Enter」：確認



(圖三十) 角色攻擊

(3)回復生命值:玩家角色獲得生命值,但無法超過角色的最大生命值。

```
=====玩家行動階段=====
====請選擇B的卡牌指令====
角色:brute      [hp:(14/14)][shield:0]

B獲得了3點生命值
請按任意鍵繼續 . . .
```

(圖三十一)角色回復生命值

(4)獲得護甲值:玩家獲得能夠減輕傷害的護甲值,持續到本回合結束。

```
====請選擇A的卡牌指令====
角色:brute      [hp:(14/14)][shield:2]

A獲得了2點護甲值
請按任意鍵繼續 . . .
```

(圖三十二)角色獲得護甲值

九、開門後顯示門後區域

場上無敵方單位,且玩家站在門上時,門會打開,並顯示門後區域。



(圖三十三)開門顯示門後區域

十、遊戲結束

結束條件與基本版相同,結束後會回到初始畫面詢問是否重玩。

```
D:\資料備份區\物件導向程式設計\期末專案\
Character win~
請按任意鍵繼續 . . .
```