

期末Project Gloomhaven 實作進度報告

B10815044 謝鈞曜

B10815058 卜啟皓

第二周進度報告

5/21

評分項目	項目分數	備註
角色與怪物讀取正確	5	能讀取正確
地圖檔案讀取正確	5	能讀取正確
地圖顯示正確	6	包含門後區域不顯示，與開啟後顯示門後區域
能選擇新增角色	3	於遊戲開始時能選擇使用何種角色
能重新讀取地圖遊玩	3	能重複讀取地圖

5/28

評分項目	項目分數	備註
流程運作正常	10	遊戲流程正確（地圖讀取→打牌→動作）
能選擇打出手牌	7	能選擇打出哪兩張牌
能選擇新增角色	3	於遊戲開始時能選擇使用何種角色
能重新讀取地圖遊玩	3	能重複讀取地圖

6/4

評分項目	項目分數	備註
能正確判斷結束時機	5	能於正確時間點結束遊戲
能使用移動功能	5	可以移動到鄰近格子
能使用攻擊功能	8	能夠造成傷害並能顯示擊殺目標
能使用長休功能	5	能正確使用長休功能

主程式

```
/*=====main_function=====*/
void Main_Game(fstream& File_Character, fstream& File_Monster, fstream& File_Map, int DEBUG_MODE); //主程式
void creat_Character(vector<Character>& Base_Character, vector<Character>& play_Character); //創造角色 - 已防呆
void choose_Start_Position(vector<Character>& play_Character, vector<Ethnicity>& Monster, Map& Game_Map); //選擇起始位置
void main_Battle(vector<Character>& play_Character, vector<Ethnicity>& Monster, Map& Game_Map, int DEBUG_MODE); //回合開始
bool end_Game(vector<Character>& play_Character, vector<Ethnicity>& Monster, Map& Map); //判斷是否結束遊戲

/*=====Movement=====*/
void players_round(vector<Character>& play_Character, Character& Character, vector<Ethnicity>& Monster, Map& Game_Map); //角色回合
void monsters_round(vector<Character>& play_Character, Ethnicity& Monster_Ethnicity, Monster_Base& monster, Map Game_Map, vector<Ethnicity>& Monster, vector<char> attack_Sort); //怪物回合
void end_round(vector<Character>& play_Character, vector<Ethnicity>& Monster, Map& Map); //回合結算
void check(Character C); //狀態輸出
void character_move(Character& C, int step, Map& Game_Map, vector<Character> play_Character, vector<Ethnicity> Monster); //角色移動
void monster_move(Monster_Base& C, string position_input, Map& Game_Map, vector<Character> play_Character, vector<Ethnicity> Monster); //怪物移動
bool monster_Attack(Monster_Base& M, int value, int range, vector<char> attack_Sort, vector<Ethnicity> Monster, vector<Character>& play_Character, Map& Game_Map); //怪物攻擊

/*=====ReadFile=====*/
void read_Character_Data(fstream& File_Character, vector<Character>& Base_Character); //讀取角色檔案
void read_Monster_Data(fstream& File_Monster, vector<Ethnicity>& Base_Monster); //讀取怪物檔案
void read_Map_Data(fstream& File_Map, Map& Game_Map, vector<Ethnicity>& Base_Monster, int); //讀取地圖檔案

/*=====Support=====*/
int calculate_Discard(Character); //計算角色棄牌堆的數量
bool IsPlayHandCard(Character&, string); //判斷是否為出牌
bool IsCardInHand(Character &C, int card); //判斷出的牌是否在正確 and 出牌
void check_Monsters_Active(vector<Ethnicity>& Monster, Map Game_Map); //檢查怪物是否現身
bool check_player_done(bool* player, int num); //判斷是否都出完牌了
void show_AttackList(vector<char> attack_Sort, vector<Character> Play_Character, vector<Ethnicity> Monster); //Show攻擊順序
int get_Character_Dex(vector<Character> Play_Character, char name, int num); //取得特定名稱的敏捷值
int get_Monster_Dex(vector<Ethnicity> Monster, char name); //取得特定名稱的敏捷值
bool find_by_step(int x1, int y1, int x2, int y2, int step); //遞迴判斷可以走的路
bool vision_search(Position, Position, Map); //線性掃描法
bool move_Error(int x, int y, vector<Character> play_Character, vector<Ethnicity> Monster, Map Game_Map); //判斷角色是否移動正確
bool move_Error_Monster(int x, int y, vector<Character> play_Character, Map Game_Map); //判斷怪物是否移動正確
void print_character_sort_onActive_monster(vector<Ethnicity> Monster, vector<Character>); //怪物按照順序排 and print
bool abcSort(Monster_Base a, Monster_Base b); //英文排序

/*=====DEBUG_MODE=====*/
void get_All_Base_Character_Data(vector<Character> Base_Character); //顯示所有角色的變數值
void get_All_Base_Monster_Data(vector<Ethnicity> Base_Monster); //顯示所有種族的變數值
void get_int_Map(Map Map); //顯示int版本的地圖
void check_all_dex(vector<Character> Play_Character, vector<Ethnicity> Monster); //檢查此回合所有生物的敏捷值

/*=====UI_MODE=====*/
void Main_Game_UI(); //UI模式
int Project_Start_UI(); //開始介面

/*=====Windows.h的function=====*/
void setPrintPosition(int x, int y); //改變Print的起始位置
void SetColor(int color); //改變顏色
```

請輸入出場角色數量(請輸入2~4的正整數，我拜託你了):2

請輸入第1隻角色:0

找不到此角色，請重新輸入...

brute

請輸入第1張卡片:0

請輸入第2張卡片:1

請輸入第3張卡片:2

請輸入第4張卡片:3

請輸入第5張卡片:4

請輸入第6張卡片:5

請輸入第2隻角色:brute

請輸入第1張卡片:2

請輸入第2張卡片:3

請輸入第3張卡片:4

請輸入第4張卡片:5

請輸入第5張卡片:6

請輸入第6張卡片:7

請輸入地圖位址:C:\Users\Aero\Desktop\EndProject\EndProject\map1.txt

請輸入起始位置:

3
111e111
1111111
1111111
111*111
11__11

wsa

3
111e111
1111111
111*111
11A__11

sd

3
111e111
1111111
1111111
11A1B11

round 1:

B 2 3

A 0 3

角色:A 敏捷值:5 卡片一:0 卡片二:3

角色:B 敏捷值:20 卡片一:2 卡片二:3

guard 30 move sd attack -1 range 0

A's rturn: card 0 3

3d

wwd

3
111e111
111A111
1111111
1111B11

e

A attack e 4 damage, e shield 0, e remain -1 hp

e is killed!!

3
1111111
111A111
1111111
1111B11

B's rturn: card 2 3

2d

wwaw

3
111B111
111A111
1111111
1111111

B heal 1, now is 14

0

B shield 1 this turn

round 2:

A 1 5

A check

HandCard:2 4 Discard:0 3

B check

HandCard:4 5 6 7 Discard:2 3

B -1

角色:A 敏捷值:14 卡片一:1 卡片二:5

B 99 -1

A's rturn: card 1 5

5u

A shield 2 this turn

wwd

Error Move!

ww

A
111B111
1111111
1111111
1111111
1111111

B'turn: card -1

B heal 2, now hp is 14

2

remove card: 2

1b1
111
111
111
111
111
A
111B111
1111111
1111111
1111111
1111111

```
round 3:
A check
HandCard:2 4 Discard:0 1 3 5
B check
HandCard:3 4 5 6 7 Discard:
A 4 2
B 7 6
角色:A 敏捷值:37 卡片一:4 卡片二:2
archer 68 attack 1 range 1
角色:B 敏捷值:88 卡片一:7 卡片二:6
A's rturn: card 4 2
2u
0
w

1b1
111
111
111
1A1
1
111B111
1111111
1111111
1111111
1111111

A shield 1 this turn
b lock A in distance 4
b attack A 3 damage, A shield 1, A remain 12 hp
B's rturn: card 7 6
check
A-hp:12, shield: 0
B-hp:14, shield: 0
b-hp:4, shield: 0
6d
wwd

1b1
111
111
111
1AB
1
1111111
1111111
1111111
1111111

no one lock
B's rturn: card 3 5
3d
wwaw
Error Move!
wwa

111
b11
1B1
111
1A1
1
1111111
1111111
1111111
1111111
1111111

B shield 2 this turn
A'turn: card -1
A heal 2, now hp is 14
3
remove card: 3

round 4:
A check
HandCard:Discard:0 1 2 3 4 5
B check
HandCard:3 4 5 Discard:6 7
A -1
B 3 5
archer 16 move sa attack -1 range 0
角色:B 敏捷值:28 卡片一:3 卡片二:5
A 99 -1

111
b11
111
111
1AB
1
1111111
1111111
1111111
1111111

no one lock
B's rturn: card 3 5
3d
wwaw
Error Move!
wwa

111
b11
1B1
111
1A1
1
1111111
1111111
1111111
1111111
1111111

B shield 2 this turn
A'turn: card -1
A heal 2, now hp is 14
3
remove card: 3

round 5:
A check
HandCard:0 1 2 4 5 Discard:
B check
HandCard:4 Discard:3 5 6 7
B -1
A 1 4
角色:A 敏捷值:14 卡片一:1 卡片二:4
archer 44 move ww attack 1 range 0 heal 2
B 99 -1
A's rturn: card 1 4
4d
w

111
b11
1B1
1A1
111
1
1111111
1111111
1111111
1111111
1111111

A shield 1 this turn
a
error target!!!
b
2
A attack b 3 damage, b shield 0, b remain 1 hp

b11
111
1B1
1A1
111
1
1111111
1111111
1111111
1111111

2
b lock B in distance 3
b attack B 3 damage, B shield 0, B remain 11 hp
b heal 2, now is 3
B'turn: card -1
B heal 2, now hp is 13
7
remove card: 7

round 6:
A check
HandCard:0 2 5 Discard:1 4
B check
HandCard:3 4 5 6 Discard:
A 0 2
B 4 6
角色:A 敏捷值:5 卡片一:0 卡片二:2
角色:B 敏捷值:37 卡片一:4 卡片二:6
archer 68 attack 1 range 1
A's rturn: card 0 2
2d
aww

b11
A11
1B1
111
111
1
1111111
1111111
1111111
1111111

A heal 1, now is 14
b
A attack b 4 damage, b shield 0, b remain -1 hp
b is killed!!

111
A11
1B1
111
111
1
1111111
1111111
1111111
1111111

B's rturn: card 4 6
6d
e

111
A11
1B1
111
111
1
1111111
1111111
1111111
1111111

0
0
character win~
是否選擇再遊玩一次?(y/n)exit
```

下周目標

1. 測試 and DEBUG
2. 註解補上
3. 操作UI(?)