

FORMÁT SOUBORŮ S MAPOU

Hra ActionBomberman

Zápočtová práce – Programování II

Zhotovil: Lukáš Doležal
(*skupina 41*)

Sobory s mapami mají jednoduchý textový formát. Jejich obsah je rozdělen do 3 částí:

- definice rozměrů mapy
- definice typu polí na mapě
- startovní místa

První část je zapsána na jednom řádku obsahujícím 2 čísla. První je počet řádků N, druhé počet sloupců M.

Druhá část obsahuje rastr typů polí. Skládá se z N řádků. Každý řádek obsahuje M definic pole oddělených mezerou. Definice pole se skládá z dvou písmen, z nichž první udává typ pole a druhé obsažený bonus.

Typy polí:

G .. ground – průchozí pole

W .. unexplosive wall – nezničitelná stěna

B .. explosive bricks – zničitelná stěna

R .. randomly B or G – při načtení mapy se náhodně zvolí B nebo G

Bonusy:

N .. žádný

R .. náhodný bonus jakýkoli

G .. náhodný bonus dobrý

D .. náhodný bonus špatný

B .. bomba navíc

P .. navýšení síly bomb

S .. navýšení rychlosti

K .. možnost odkopávat bomby

I .. přidání štítu

L .. dočasné zpomalení

H .. nemoc – neustálé pokládání bomb

W .. nemoc – nemožnost položit bombu

Třetí část obsahuje definici startovních polí. První řádek obsahuje P počet pozic. Za ním je P řádků obsahujících 2 čísla N M oddělená mezerou. N je řádek a M sloupec, počítaný od 0.

Příklad

4 4

WN WN WN WN

WN BN BN WN

WN BN BN WN

WN WN WN WN

2

1 1

2 2

Tato mapa má rozměr 4x4 polí. Pole na hranici mapy jsou nezničitelné zdi a uprostřed je volná plocha. Startovní pozice jsou na polích na 2. řádku a sloupci a na 3. řádku a sloupci.