

### 综合题 3: 配置文件工具函数集的实现及前次综合题从配置文件中读取信息

#### 【大作业通过公共函数集读配置文件:】

- 1、90-b0、90-b1、90-b2 三个大作业均要求可以通过公共函数集读取配置文件
  - 90-b0/90-b2 要求用 C++方式的公共函数集
  - 90-b1 要求用 C 方式的公共函数集
- 2、具体使用方法要求（以 90-b1 项目生成了 90-b1.exe 为例）
  - 在集成环境中运行，遵循原方式，用菜单供选择
  - 双击生成的 90-b1.exe 文件，同集成环境运行的要求（菜单方式）
  - 在 cmd 窗口下输入：90-b1，同集成环境运行的要求（菜单方式）
  - 在 cmd 窗口下输入：90-b1 -f popstar.cfg，则表示所有配置从 popstar.cfg 中读取，只运行菜单的最后一项（完整游戏版）
  - 配置文件的名称可变，既允许是直接跟纯文件名（表示和 exe 在同一目录下），也可以跟带绝对/相对路径的文件名（例：90-b1 -f ../test/popstar.cfg）

#### 【示例程序的提供:】

- 1、提供 90-b1-demo.exe 供参考
- 2、提供多个 90-b1 配套的配置文件供测试（popstar\*.cfg，其中 popstar\_empty.cfg 为空文件，读此空文件，表示配置项均找不到，全部采用缺省值）
- 3、给出 90-b0 的基准配置文件（基准测试文件：包含所有配置项，所有配置项都是缺省值，即读取该基准配置文件后的配置与读取空配置文件的结果保持一致）
- 4、给出 90-b2 的基准配置文件（基准测试文件：包含所有配置项，所有配置项都是缺省值，即读取该基准配置文件后的配置与读取空配置文件的结果保持一致）

#### 【配置文件要求达到的效果:】

- 1、字体字号可设
- 2、起始行列、右侧下侧空余行列可设
- 3、游戏区域（行数/列数）大小可设
- 4、屏幕前景/背景色可设
- 5、延时（两种）可设
- 6、游戏区域外框线条类型可设、前景/背景色可设
- 7、是否需要分隔线可设、是否需要显示行号列表可设
- 8、色块大小可设（色块中的内容，行列方向都居中显示）、色块边框类型可设
- 9、每种色块前景/背景色可设（共 5 种）、已消除/反显/选中色块的前景/背景色可设
- 10、是否需要上下状态栏、状态栏的前景/背景色可设

#### 【作业要求:】

- 1、考虑到本次作业的要求多次更改且更新不及时，故更改作业要求
  - a) 90-b0/90-b1为必须完成项
  - b) 90-b2为额外加分项，完成者可以得到最高2分的额外加分
- 2、仅需要在VS2017下编译通过即可，要做到“0 errors, 0 warnings”
- 3、5月1日前网上提交本次作业（时间不变）
- 4、如果前两次大作业完成度不理想，此次只要能补齐菜单最后一项的实现（完整版），可以将此前作业的分做提升，最高不超过满分的85%（本要求扔有效）