

**【注意:】** 1、程序中打开的文件, 必须自行关闭

2、本周下发的课件中部分内容尚未讲授 (本次作业也非必须), 但如果自行弄懂, 允许用

补充:

18、 完成“关于文件读写方式差异的理解与体会”

要求: 在附件 PPT 中直接填写即可

19、 用 C 方式的 FILE 完成作业 7-b15 (要求同)

20、 用 C 方式的 FILE 完成作业 7-b16 (要求同)

21、 用 C 方式的 FILE 完成作业 7-b17 (要求同)

**【要求:】** 1、7-b20 和 7-b21 仍然要求同学间双向验证 (要求同)

2、自己的 7-b20 和 7-b17、7-b21 和 7-b16 之间, 也要求双向验证

22、 文件 game1.dat 为某游戏的存档文件, 要求写一个能对存档文件中各项目进行修改的程序

**【要求:】** 1、game1.dat 的大小为 64 字节, 具体的含义值及每个值的正确范围如下

64 个字节的解释如下:

1-16 : 玩家的昵称, 最多 15 个字符  
17-18: 生命值 (0-10000)  
19-20: 力量值 (0-10000)  
21-22: 体质 (0-8192)  
23-24: 灵巧 (0-1024)  
25-28: 金钱数量 (0-100000000)  
29-32: 名声值 (0-1000000)  
33-36: 魅力值 (0-1000000)  
37-44: 预留给, 暂不用  
45 : 移动速度 (0-100)  
46 : 攻击速度 (0-100)  
47 : 攻击范围 (0-100)  
48 : 预留给, 暂不用  
49-50: 攻击力 (0-2000)  
51-52: 防御力 (0-2000)  
53 : 敏捷度 (0-100)  
54 : 智力 (0-100)  
55 : 经验 (0-100)  
56 : 等级 (0-100)  
57-58: 魔法值 (0-10000)  
59 : 使用魔法时每次消耗的魔法值 (0-100)  
60 : 魔法伤害力 (0-100)  
61 : 命中率 (0-100)  
62 : 魔法防御力 (0-100)  
63 : 暴击率 (0-100)  
64 : 耐力 (0-100)

2、要求所有值都能修改, 但修改只能在每个值的合理范围内

3、人机交互界面用简单的菜单方式列出各项, 选某项后进行具体修改

4、给出一个示例 game1.dat 供参考 (16 进制查看与编辑可用 UltraEdit 软件)

5、附件中提供一个 read-gamedat.exe, 可以读取 game1.dat 的内容并在屏幕上显示, 用于验证修改是否正确

- 23、 文件 game2.dat 为某游戏的存档文件，要求写一个能对存档文件中各项目进行修改的程序  
【要求：】1、game2.dat 的大小为 64 字节，具体的含义值及每个值的正确范围如下

64 个字节的解释如下：（除 37-44 外，其余同 game1.dat）

37-44：活力，64 位整数（100,000,000,000-200,000,000,000）

- 2、要求所有值都能修改，但修改只能在每个值的合理范围内
- 3、人机交互界面用简单的菜单方式列出各项，选某项后进行具体修改
- 4、给出一个示例 game2.dat 供参考(16 进制查看与编辑可用 UltraEdit 软件)
- 5、附件中提供一个 read-game2dat.exe，可以读取 game2.dat 的内容并在屏幕上显示，用于验证修改是否正确
- 6、期望：通过这个题目能让你们发现一个填充字节方面的问题，但也可能因为程序的实现方法问题，导致这个问题并没有被某些同学认识到

【编译器要求：】

		编译器VS	编译器CB	编译器DEV	编译器Linux
7-b18.pdf	文件读写方式差异理解	/	/	/	/
7-b19.c	W/L文件格式测试及互转（C方式）	Y	/	/	Y
7-b20.c	文件的16进制查看器（C方式）	Y	Y	Y	Y
7-b21.c	16进制查看器逆转换（C方式）	Y	/	/	Y
7-b22.cpp	改游戏配置文件1	Y	Y	Y	Y
7-b23.cpp	改游戏配置文件2	Y	/	/	Y

【作业要求：】

- 1、4月17日前网上提交本次作业
- 2、每题所占平时成绩的具体分值见网页
- 3、超过截止时间提交作业会自动扣除相应的分数，具体见网页上的说明