### 程式設計期末報告Proposal

組員:

龔雪燕 B051010016

蔡瑜庭 B064020013

鄭子婷 B064020014

賀琬茹 B064020045

提案:

利用「**二維陣列**」設計地圖遊戲，讓玩家依據不同的地圖配置，將目標物推移至目的即達成遊戲任務。

遊戲名稱:

Blocking Monster!!

遊戲故事背景:

遊戲主角被困在迷宮中，迷宮中有許多怪獸的巢穴，必須將大箱子推到怪獸的巢穴擋住怪獸的出入，當迷宮中的巢穴都擋住後，逃脫的門才會打開，主角就能逃脫成功!

操作方法:

* **功能說明：**

1. 利用鍵盤w、a、s、d控制人物的上下左右移動。
2. 按 「r」重新開始遊戲

* **遊戲原理分析**

1. 當大箱子個數 = 成功阻擋怪獸的個數時，遊戲勝利。
2. 重新開始遊戲時（「r」功能鍵），我們需要定義一個量 map\_1的二維陣列(行列由地圖大小而定)來保存遊戲初始時的界面，操作時我們將其賦值給 map二維陣列來進行操作，以便重新歸位（利用memcpy()函數）。
3. 分別為字母「w」、「a」、「s」、「d」定義一個函數，操作人物上下左右移動。
4. 判斷人物移動之前我們需要定位到人物的位置（利用find()函數定義）。