

《鹿鼎記》

- (a) 設計上必須要使用到Array、Function、Pointer、Structure、File Read/Write 等程設技巧。
- (b) 可以提供選主角功能(如韋小寶、康熙、陳近南、鰲拜、雙兒)，並以 Structure 來規畫其人物特性，包括名稱、性別、生命值、攻擊力、防禦力、恢復力、武器配件、錢等。
- (c) 可以儲存遊戲進度，利用File Read/Write 來儲存。
- (d) 隨時顯示該主角的動態、位置、戰鬥、生命值等，可以用ASCII 或是圖形繪製，用某個key (如Space)來捲動或是System("cls")來製作簡單動畫效果。
- (e) 可以使用二維陣列來製作地圖，可以顯示主角、地形。其它的盟友、敵人、寶物、陷阱等隨機出現在地圖上(標記在array 中，但不顯示)。
- (f) 盟友、敵人、寶物、陷阱等隨機出現，但是有被取走或是消滅的寶物或敵人要標記不能再出現，一樣可以使用Structure 來規畫其各項特性。
- (g) 主角遇到盟友、敵人、寶物、陷阱、錢等要有反應或互動。如遇到盟友時可以與其對話、療傷(增加主角的生命值)、灌頂(增加主角的攻擊力)等；遇到敵人時可以與其對話、戰鬥(主角與其比對生命值、攻擊力、防禦力)、逃跑(會減損主角的生命值)等；遇到寶物時可以更換其

武器配件(攻擊力、防禦力的調整)。

(h) 錢可以隨機撿到或消滅敵人獲得，錢可以用來買武器(攻擊力、防禦力的調整)、傷藥(增加生命值)等物品。

(i) 有一record.txt 文字檔，裡面是空的，但是已經規畫好每個欄位的位置，程式一開啟時便會讀入。程式結束時，要將所有的變更回存入record.txt

(j) 每一種欄位的選項可以考慮使用選單方式輸入，以節省時間。

(k) 最後要特定一個或多個終點，一旦主角走到終點即完成遊戲。也可以做成多關的設計。

(l) 以上是設計的基本要求，但可以多發揮想像做出更有趣的《鹿鼎記》遊戲。