

泡泡堂项目报告

211240078 董睿祺

完成进度：

游戏地图：**Floor** 类,以更新地图 **content** 的值并 **print** 地图实现游戏画面变化

玩家、机器人控制：**Player** 类：实现移动，释放炸弹，与炸弹光束、道具的交互，其中玩家由输入控制，机器人采用贪心随机游走与定时释放炸弹控制

炸弹：**Bomb** 类，实现炸弹随时间更新以及与玩家的交互

道具：**L** 代表威力增强道具，**Q** 代表加速道具

得分显示：每炸死除自己以外的一人得 5 分，每个玩家/机器人有五条命

困难：最大的困难是机器人不把自己炸死的算法,个人采用贪心随机游走算法进行机器人的行动,通过排除手段限制了机器人放炸弹的时机不能让自己没有出路,减少了机器人炸死自己的概率,但是仍然有小部分概率将自己炸死(主要是玩家靠近后出错率会升高)

实验心得：确实学到了很多,比如类和对象的设计、贪心算法等,感觉比较重要的一点是在最开始打好框架,这样能省下很多事;还有就是对这种要设计的东西比较多的代码,需要考虑一步一步加东西,很难一口气吃成胖子

致谢：感谢舍友盖伟业、张牧牧在平时讨论项目问题时的思路点拨

感谢舍友李昊天在我的电脑配置不行时借用电脑录视频（雾）以及参与视频中 **player2** 的操作