

Lab12 2022/05/26

1. 【記憶遊戲】至下週四(6/2)截止

寫一個程式輸入遊戲的大小(偶數) n ,表示產生一個 $n \times n$ 大小的二維記憶遊戲板,並隨機填入成對的英文字母後"蓋牌",由玩家反覆指定掀開的格子座標 (x,y) , x,y 介於 $1 \sim n$,當偶數次掀開的字母與上一個相同時即不再蓋回,若不同即蓋回此不回合未配對的 2 格不顯示。

計算【總格子數/完全翻開格子所使用的次數】做為遊戲的成績,並產生前 10 的排行榜,於每次遊戲結束時顯示。注意:隨機填入的字母必須成對,以免遊戲無法結束;已掀開的格子不接受使用者再次要求掀開。

寫一功能表:1.新遊戲, 2.載入遊戲, 3.顯示排行榜, 4.結束程式

- a. 功能 2 即載入曾儲存的遊戲進度繼續進行
- b. 玩到一半時可以儲存遊戲狀態(輸入 x,y 為負值時表示要中斷遊戲,詢問是否儲存遊戲,並輸入檔名)
- c. 排行榜是完成一局遊戲時計算並更新,並在結束程式時寫入固定的檔案,在重啟遊戲時自動載入,以供查詢
- d. 每局遊戲結束或中斷時回到功能表

2. 6/2 起的 Lab 課為期末專題寫作,請同學上線寫專題,有問題的人可以在助教檢查完其他人的作業練習時發問。