

C++语言程序设计

作业1

结构化程序设计和基于对象编程



张 华

作业1

目标

- ✿ 结构化程序设计练习。
- ✿ 基于对象编程练习。
- ✿ *掌握使用外部代码库的方法（#pragma方法）。

题目

- ✿ “瓦瓦捡豆” 程序

“瓦瓦捡豆”

基础代码

✿ 在QQ群下载文件：作业1_代码.rar。

- Xwawa.h
- Xwawaspace.h
- Xwawa.lib
- Xwawa_vc2015.lib
- Xwawa_vc2017.lib
- XwawaGame.cpp

✿ 仔细阅读XWawa.h中的说明。

“瓦瓦捡豆”

■ 建立开发环境

✿ 在VC2010中创建一个空的工程（Win32控制台应用程序）。

- 把rar文件解压缩，并把全部文件拷贝到工程文件夹内。
- 把所有的头文件（.h）和源文件（.cpp）添加到工程中。
- 编译和运行。

✿ 如果在VC2017中开发，必须完成下面的操作。

- 把XWawaGame.cpp中的下面一行代码

`#pragma comment(lib, "XWawa.lib")`

- 修改为

`#pragma comment(lib, "XWawa_vc2017.lib")`

- 用VC2015开发时，做类似操作。

“瓦瓦捡豆”

■ 基本要求

- ✿ 在XWawaGame.cpp中分别为瓦瓦分派任务2、和\或3、和\或4，并设计和编写完成任务的指令（C++语句）。

■ 提高要求

- ✿ 把完成任务的语句提出来定义为一个函数。
- ✿ 增加一个菜单，可以让用户选择观看任一个任务。

“瓦瓦捡豆”

拓展练习

- ✿ 为瓦瓦设计一个新任务的思路。
 - 在XWawaGame.cpp中以注释方式说明即可，不必实现。
- ✿ 仿照XWawa类设计和定义自己的瓦瓦。
 - 所有成员都由自己定义。
 - 不要基于XWawa类用包含和继承的方式创建自己的瓦瓦，而是创建一个全新的瓦瓦类。
 - 可以作为课程项目提交。

作业1

评分

✿ “瓦瓦捡豆”

- 完成任务2，满分80分
- 完成任务3，满分90分
- 完成任务4，满分100分
- 做模块化处理后，给予奖励分
 - 提取功能，定义为函数
- 增加功能，视情况加分
 - 增加菜单功能，让用户选择观看任意任务的执行情况

作业1

提交内容和方式

- ✿ 把源文件和数据文件压缩为一个rar或zip文件。
- ✿ 该压缩文件命名为：<学号><姓名>-<hw1>.rar/zip
 - 20160010001李涛-hw1.zip
- ✿ 把该文件作为电子邮件的附件发送到下面的邮箱
 - comlan_hw_cpp@126.com
- ✿ 邮件的标题为：<学号><姓名>-<hw1>
 - 20160010001李涛-hw1

作业1

两种提交时间

✿ 提前提交

- 一旦完成就可以提交，奖励效率分。

✿ 课程结束后集中提交

- 先自己保存好源文件和数据，在第11次课上等通知具体提交方式后开始提交。