

Lab8

TA:

- 14302010005@fudan.edu.cn 姜卓立
- 14302010040@fudan.edu.cn 武多才
- 14302010042@fudan.edu.cn 何培剑

1 摘要

1. 学习并熟练掌握对象、封装
2. 使用面向对象的思想实现迷宫的基本功能

2 对象

```
public class CustomObject {

    // 静态变量
    public static int count;

    // 实例变量
    private int id;
    public String name;

    // 构造方法
    public CustomObject(int id, String name) {
        this.id = id;
        this.name = name;
        count++;
    }

    // 静态方法
    public static void addCount() {
        count++;
    }

    // 实例方法
    public int getId() {
        return this.id;
    }

    public void setId(int id) {
        this.id = id;
    }

    public static void main(String[] args) {
        CustomObject custom = new CustomObject(0,"Ben");
        custom.setId(1);
        System.out.println(custom.getId());

        CustomObject.addCount();
        System.out.println(CustomObject.count);
    }
}
```

3 作业：基本的迷宫功能实现

3.1 作业要求

- 需要实现的功能点：

- 一层迷宫
 - 玩家的移动
 - 捡宝，需要记录玩家捡宝的数量。玩家捡宝后宝物消失。
- 代表玩家、宝物等物体的符号可以随意挑选。
 - 请使用对象来实现本次作业。

4 提交

1. 提交地址：**ftp://10.132.141.33/classes/17/171 程序设计A(戴开宇)/WORK_UPLOAD/lab8/**
2. 提交物提交步骤：请同学们把源码打包成**lab8_你的学号.zip**
3. Deadline: 2017年11月19日23:59:59

5 声明

任何形式的作业都欢迎同学们相互讨论，但抄袭是严格禁止的。一旦发现抄袭行为，抄袭者和被抄袭者都以0分处理