

# 程序设计基础大作业算法报告

自 46 陈奕帆 物理 41 周启轩

12/12/2024

# 目录

<b>1</b>	<b>设计思路</b>	<b>2</b>
1.1	概述 . . . . .	2
1.2	核心思路 . . . . .	2
<b>2</b>	<b>工程结构</b>	<b>3</b>
2.1	项目结构 . . . . .	3
2.2	模块划分 . . . . .	3
<b>3</b>	<b>选择关卡界面的设计</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>游戏测试</b>	<b>6</b>
4.1	测试目标 . . . . .	6
4.2	游戏主线测试 . . . . .	6
4.3	非法输入的应对 . . . . .	7
4.4	显示方面的缺陷 . . . . .	8
<b>5</b>	<b>自由创新关卡</b>	<b>9</b>
5.1	概述 . . . . .	9
5.2	关卡任务 . . . . .	9
5.3	内容展示 . . . . .	9
<b>6</b>	<b>小组分工</b>	<b>11</b>
6.1	成员名单 . . . . .	11
6.2	具体分工 . . . . .	11

# 1 设计思路

## 1.1 概述

该项目全部使用 c++ 语言编写，用户可通过在命令行窗口直接使用键盘交互进行游戏

## 1.2 核心思路

(I) 界面显示主要思路：

- (1) 对于每个要显示的对象，均定义一个（或一类）结构体，并使用相应的结构体变量（或数组）存储特定对象在命令行窗口中的坐标、尺寸等位置信息
- (2) 使用"windows.h" 库中的 SetConsoleCursorPosition 函数控制光标位置，在结构体存储的坐标位置进行对应符号的打印
- (3) 为了实现某些对象的移动，通过定义特定函数，先将对象原先所在位置的符号全部擦除（设为空格），然后使对象的所有坐标进行整体平移，并进行重新打印
- (4) 对于传送带、空地、以及当前积木，特别定义了对应的 char 型数组用以存储积木的有无以及数值：若无积木，则 char 型数组的值为"X", 并在对应的位置直接打印 X；若有积木，则直接在对应位置打印该数组存储的字符串

(II) 指令主要思路：

- (1) 首先由用户输入总共的指令数 n，并依次按行输入指令；定义一个 Instruction 结构体并声明一个结构体数组 instruction[1000]，用来存储用户输入的每行指令以及操作数（若该指令有操作数）
- (2) 对指令从 1 到 n 进行循环，首先判断由该指令是否有误（包括超出指令集、操作数异常、指令内部错误等等），若有误，则输出"Error on instruction x", 并结束游戏；若指令正常，则调用该指令对应的函数
- (3) 对于 jump 和 jumpifzero 指令，调用相应函数，使用指针修改第二轮循环过程中指标 i 的值即可实现指令效果

## 2 工程结构

### 2.1 项目结构

项目工作主要在 Visual Studio 2022 中进行，项目名称为 HUMAN RESOURCE MACHINE，各类文件及其功能主要包括：

(I) 头文件：

- (1) base.h 由于项目体量较小，且为避免潜在的重复定义，全部变量及函数的声明均被写入该文件

(II) 源文件：

- (1) main.cpp 项目的启动文件，其中只包含关卡选择界面的编写
- (2) initialization.cpp 用于对四个关卡的显示界面进行初始化（包括输入/输出传送带、空地、机器人、当前积木、指令窗口等）
- (3) print.cpp 调用该文件中的函数可以打印或擦除传送带、机器人等对象，还包括一些能使机器人移动的函数
- (4) play.cpp 不同关卡功能实现的主要文件，其中包含 play1、play2、play3、play4 四个函数，根据用户选择的关卡调用相应函数即可启动该关卡
- (5) function.cpp 编写指令集中所有指令的功能实现
- (6) operatestring.cpp 一些附加函数，用以在字符串与数字之间进行转换，内含判断是否发生转换异常的功能
- (7) judge.cpp 用以判断游戏结束后是否成功通关，并显示"Success" 或"Fail"

(III) 资源文件：

- (1) in.txt 用来存储用户已经通过的关卡数

### 2.2 模块划分

- (1) 界面显示模块主要包含在 initialization.cpp 和 print.cpp 中
- (2) 指令模块主要包含在 function.cpp 中，指令相应函数包含了对前端（此处指命令行窗口的显示）和后端两部分的修改，调用时一方面在后端修改各变量的数值，另一方面同时对前端的显示做出相应更新
- (3) 不同模块之间的交互主要通过调用模块内部相应函数进行

### 3 选择关卡界面的设计

用户初次打开时，将会看到四个代表关卡的方框，其中只有第 1 关已解锁，2、3、4 关的方框中用"X" 表示尚未解锁，如图 3.1



图 3.1

当用户成功通过第 1 关时，将会返回选择关卡界面，此时第 2 关也已经解锁，如图 3.2

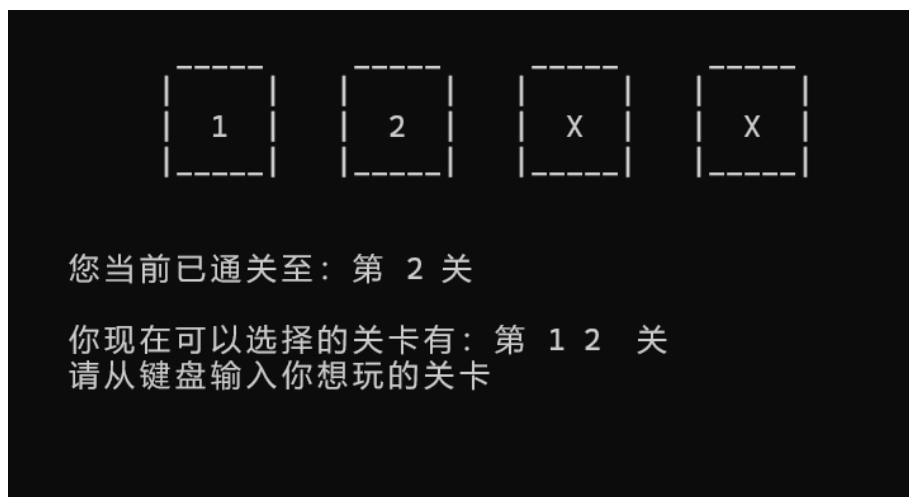


图 3.2

如果用户尝试选择尚未解锁的关卡，窗口会进行提示，并让用户重新选择关卡，如图 3.3

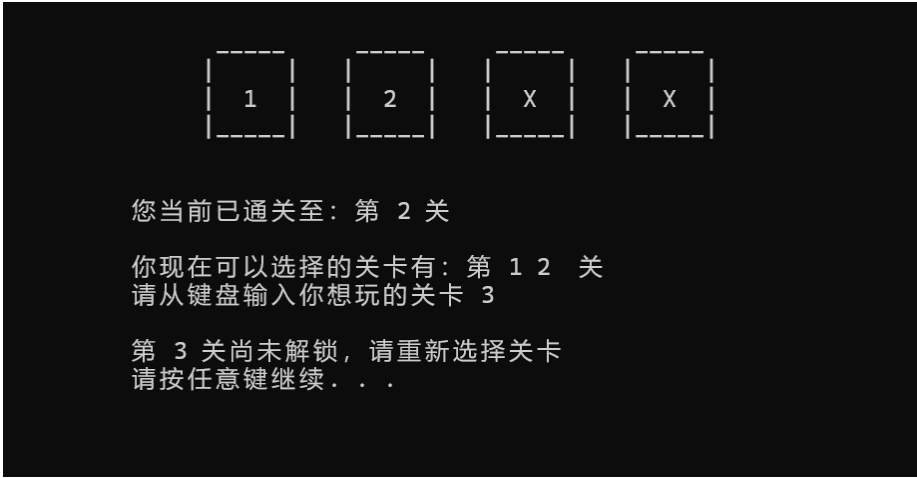


图 3.3

如果用户已经顺利通过了所有关卡，则在选择关卡时可以自由选择，如图 3.4

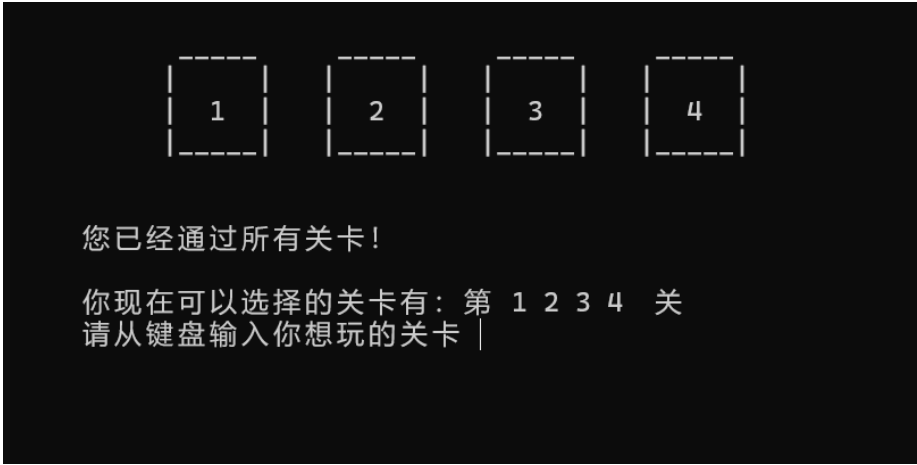


图 3.4

## 4 游戏测试

### 4.1 测试目标

测试游戏主线的运行是否正常、能否良好地应对不合法输入、窗口显示是否存在缺陷等

### 4.2 游戏主线测试

对于第 1、2、3 关，如果用户输入正确的通关指令，则会在输出传送带上显示正确的输出序列，并且窗口稍后会显示"Success" 代表此关卡成功通关

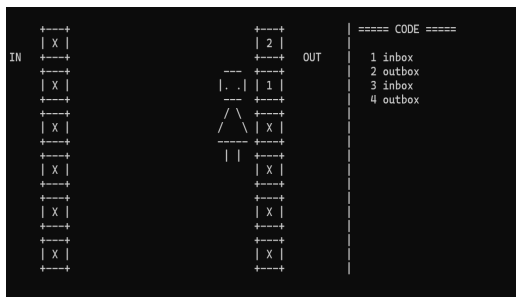


图 4.2.1: 第 1 关通关界面

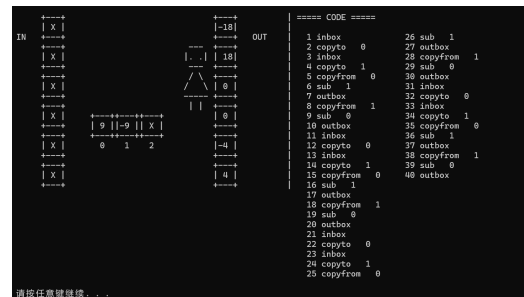


图 4.2.2: 第 2 关通关界面



图 4.2.3: 第 3 关通关界面



图 4.2.4: 通关后显示"Success" 界面

而如果用户的未达成通关条件，或是指令执行时出现错误，则会显示"Fail" 或"Error on instruction X", 代表游戏失败或指令错误

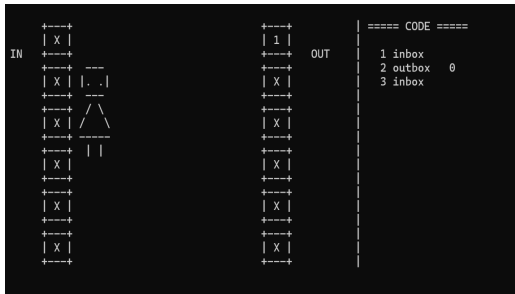


图 4.2.5: 第 1 关失败界面

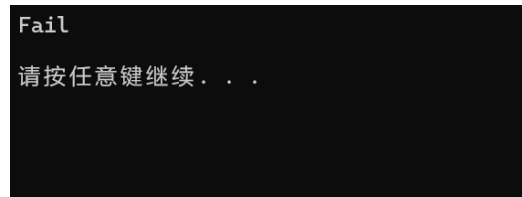


图 4.2.6: 失败后显示"Fail" 界面

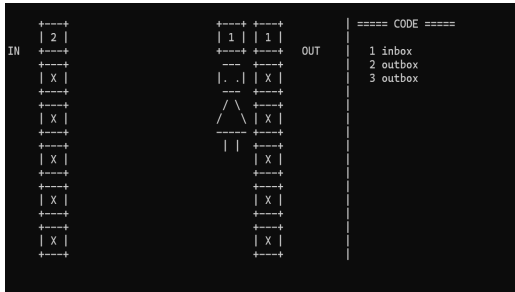


图 4.2.7: 第 1 关指令错误界面

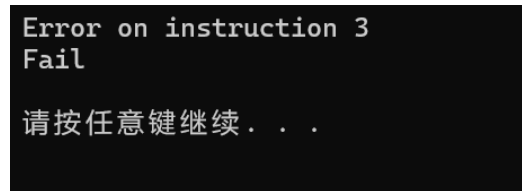


图 4.2.8: 检测到指令错误后显示 Error 界面

## 4.3 非法输入的应对

### (1) 选择关卡页面

如果用户输入非整数，则提示格式错误；

如果用户输入整数，但不是 1、2、3、4 中任意一个，则提示不存在此关卡；

以上情况均要求用户重新输入

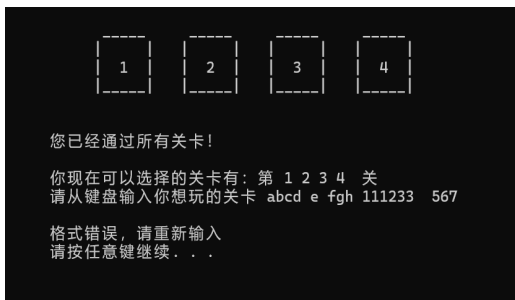


图 4.3.1: 输入非整数

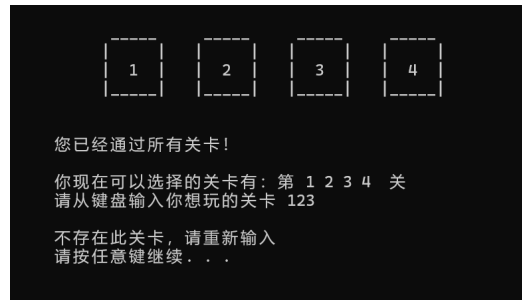


图 4.3.2: 输入为整数，但不是 1/2/3/4

### (2) 游戏进行中

如果用户输入的指令数非整数，则提示格式错误，并要求重新输入；

如果用户输入的指令是非法的，在"CODE" 栏中仍会正常显示该错误指令；该指令以前的指令会正常运行，运行到该指令时会暂停，等待 1s 后输出"Error on instruction X"



```

输入序列：1, 2
目标输出序列：1, 2
可用空地数：0
    可用指令集：inbox, outbox
请输入你的指令数：
asdfghjkl;
格式错误，请重新输入

请按任意键继续...

```

图 4.3.3: 指令数非整数

IN

OUT

```

===== CODE =====
1  inbox
2  outbox
3  j1, wofinjol2r 4t 23rj ggug34j
4  outbox

```

图 4.3.4: 指令非法

#### 4.4 显示方面的缺陷

在实际运行过程中，我们发现，机器人运动的时候有时会出现断帧的现象 ([点击查看](#))，这可能是电脑性能不足所导致，也有可能是程序存在一定的缺陷，这一点尚未被我们很好地解决。

# 5 自由创新关卡

## 5.1 概述

该关卡的所有积木运载的单位由数字改为单个字符，用户需借助空地将输入传送带上的积木依照顺序放到输出传送带上

## 5.2 关卡任务

输入序列： r , w , d , l , o , h , e  
目标输出序列： d , l , r , o , w , o , l , l , e , h  
可用空地数： 3  
可用指令集： inbox , outbox , copyto , copyfrom

## 5.3 内容展示

一种可行通关代码： 指令数： 28 指令： [cheat-4.txt](#) (点击前往查看)  
用户完成第四关的关卡任务后，游戏界面如下：

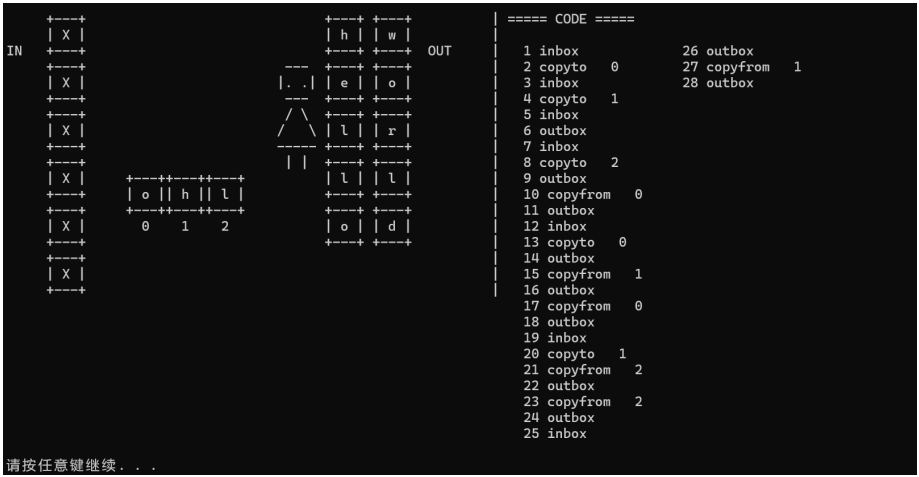


图 5.1

可以发现，输出传送带上的内容从上到下组成一句话："Hello world"。用户达成这一任务后，命令行窗口不会输出"Success"，而是改为"Hello, world!"，如图 5.2

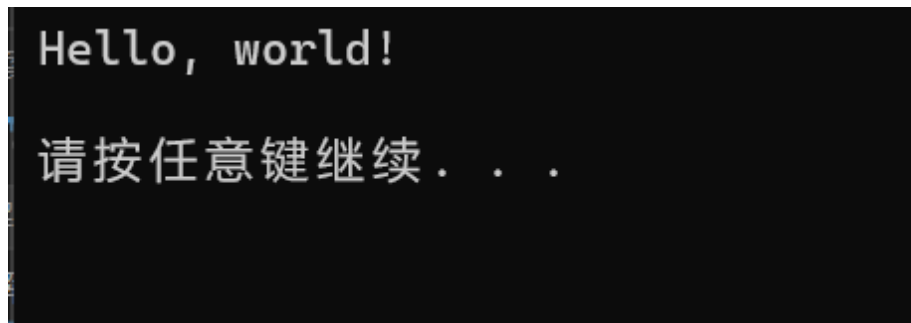


图 5.2

## 6 小组分工

### 6.1 成员名单

自动化系 自 46 陈奕帆 2024010987

物理系 物理 41 周启轩 2024011184

### 6.2 具体分工

陈奕帆：主要负责前端显示部分的开发，包括选择关卡界面、游戏界面、传送带、机器人等的显示以及变动

周启轩：主要负责后端运算部分的开发，包括指令相应函数、指令的执行等过程

项目后期的调试、更新等工作由二人共同负责