

实验

实验题目

基于ACLLib库的精灵游戏

ACLLib库

<https://github.com/wengkai/acllib>

示例代码

clock、clocks、cube、snake、sprite

实验要求

实验分为4个难度级别，任意选择其中一个级别，按要求完成实验。

1. 封装（满分：60分）

阅读、理解示例代码，了解示例代码的功能，发现示例代码中存在的问题，独立编写自己的程序代码，实现示例代码的功能，避免示例代码中出现的问题。重写的代码要体现出封装的思想。

示例代码： sprite\encapsulation

2. 封装+继承（满分：70分）

阅读、理解示例代码，了解示例代码的功能，发现示例代码中存在的问题，独立编写自己的程序代码，实现示例代码的功能，避免示例代码中出现的问题。重写的代码要体现出封装和继承的思想。

示例代码： sprite\inheritance

3. 封装+继承+多态（满分：80分）

阅读、理解示例代码，了解示例代码的功能，发现示例代码中存在的问题，独立编写自己的程序代码，实现示例代码的功能，避免示例代码中出现的问题。重写的代码要体现出封装、继承和多态的思想。

示例代码： sprite\polymorphism

4. 封装+继承+多态+个性化（满分：100分）

在第3级的基础上，设计并实现更多的个性化功能，提高游戏的可玩性。

实验评分

提交内容：实验报告、程序代码

提交时间：第16周周日晚24:00前

提交方式：实验报告和全部程序代码一起打成一个zip包，文件名为：学号_姓名.zip（如：123456_张三.zip），用飞书客户端发送给助教。实验报告模板见《实验报告模板.docx》。程序代码包含全部源码文件和一个可执行文件。

评分标准：见《实验报告模板.docx》

注意事项

鼓励阅读、理解、学习、借鉴好的代码的思路和方法，但自己的实验代码要自己独立编写。禁止拷贝、粘贴别人的代码。如发现拷贝、粘贴别人的代码的现象，一律扣除相关部分的得分。