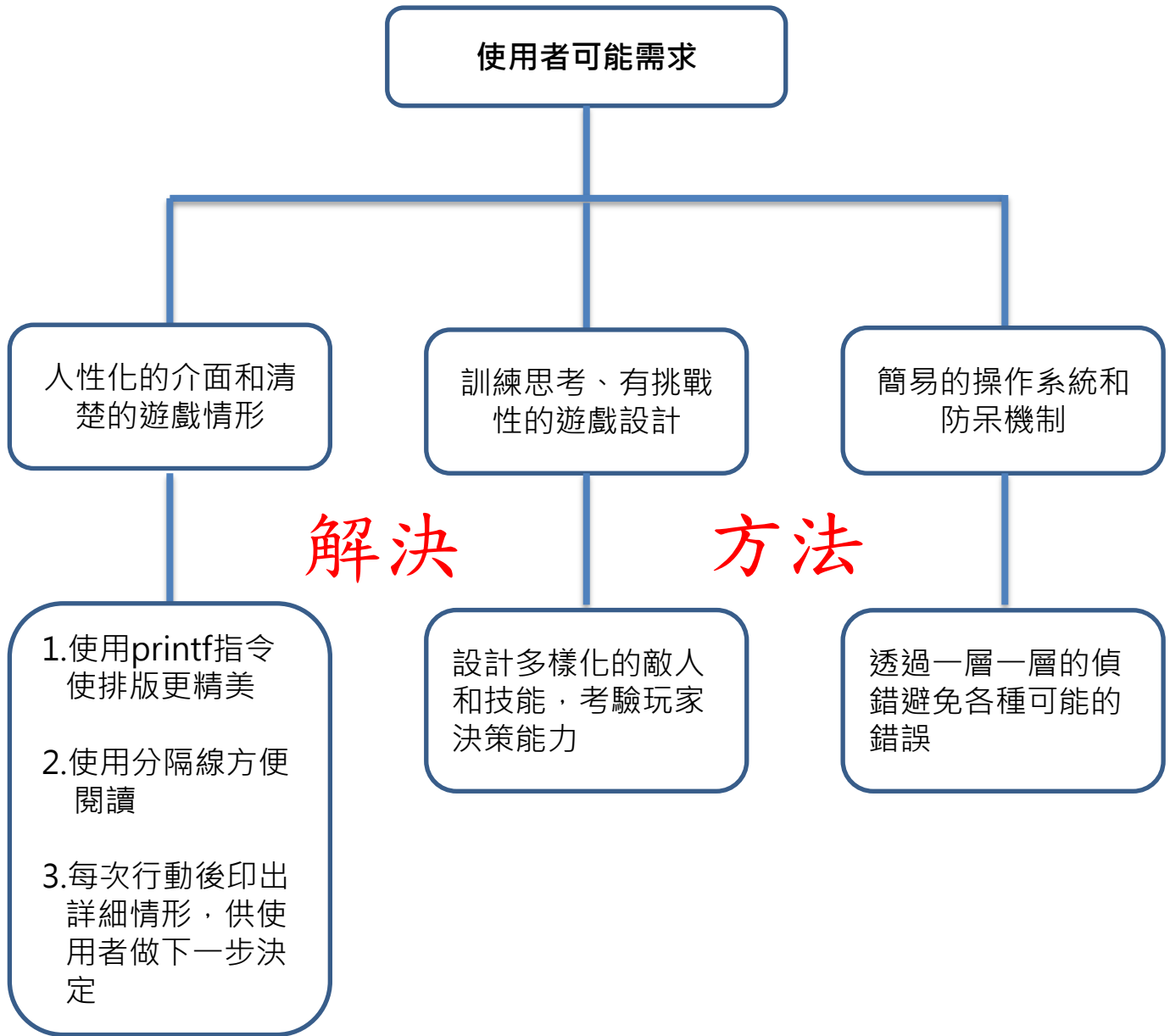
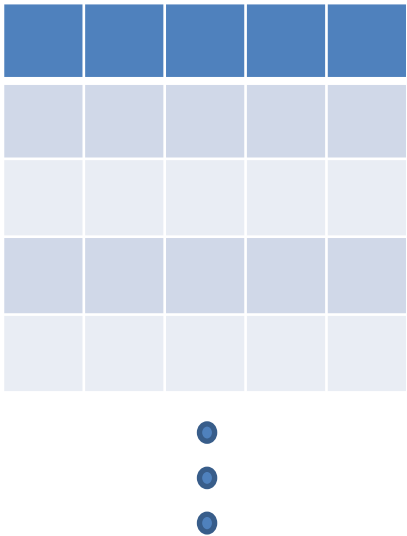


# 需求描述



# 程式流程-輸入資料

使用者選擇任務和指派職業



## 行走地圖

從資料夾讀取地圖檔



Mission  
資料夾



## 戰鬥地圖

最後排

最前排

	0	1	2	3	4
生命值					
魔力值					
CD時間					
陣營					
怒氣值					

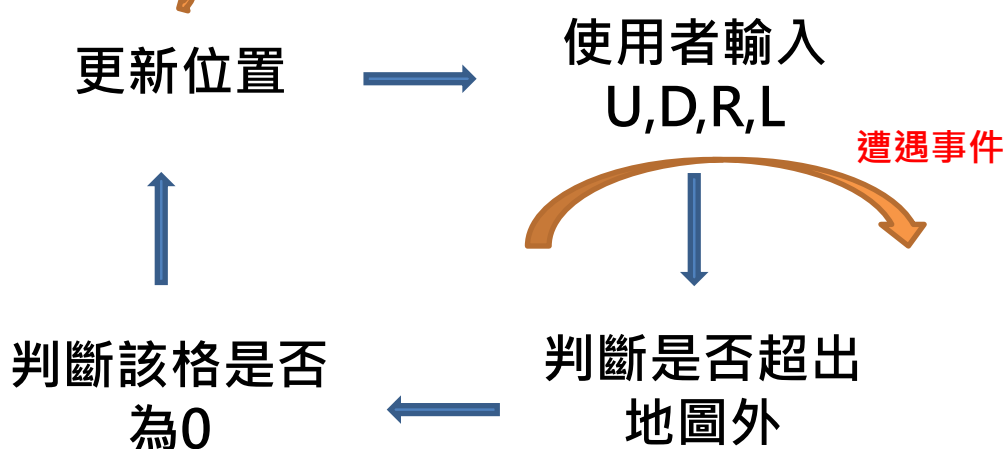
# 程式流程-行走

## EX. 任務1

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	1	1	X	0	0	0	0	0
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
0	0	0	0	A	1	1	Y	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

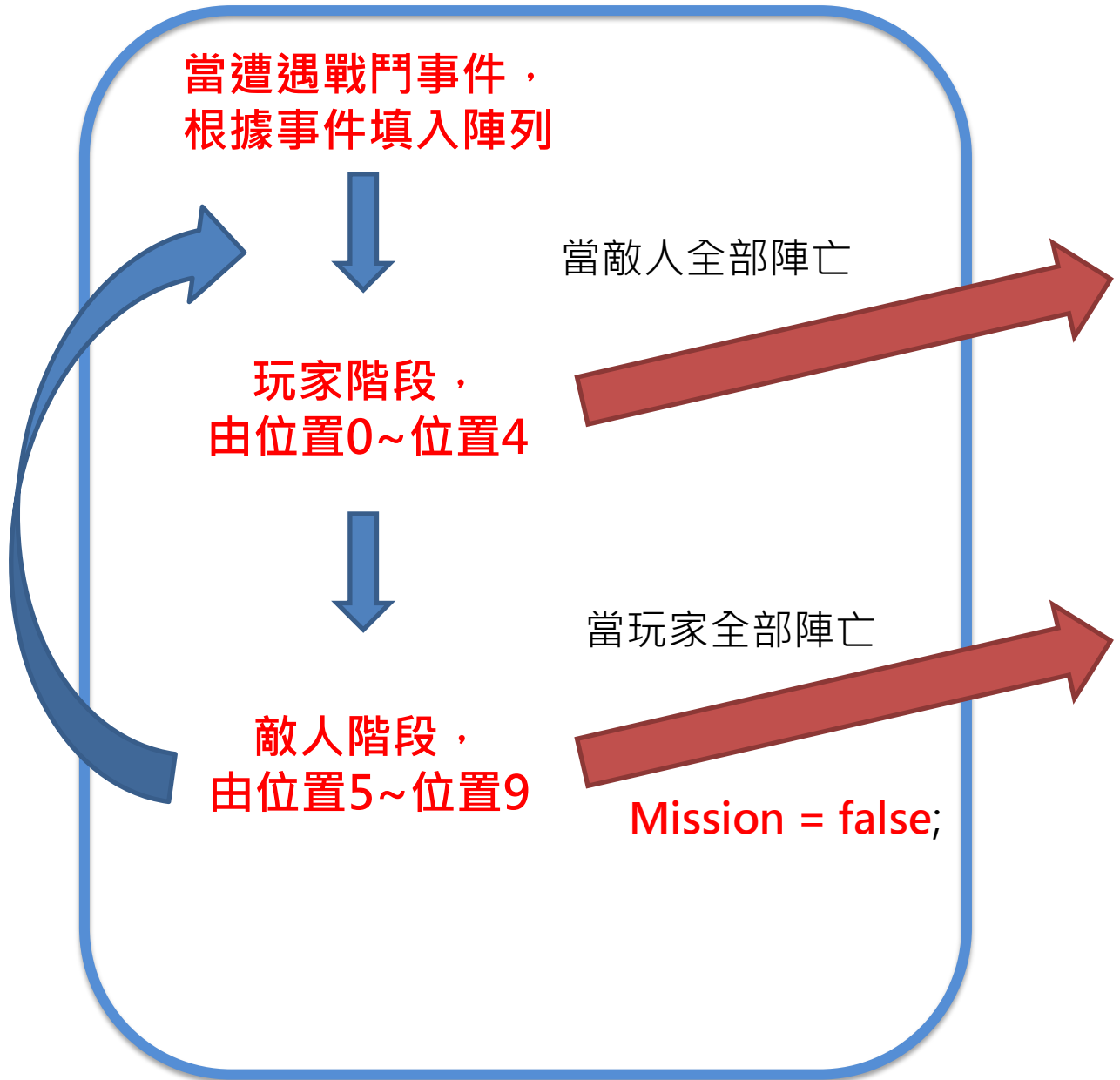
由初始位置X,Y開始

Mission迴圈



# 程式流程-戰鬥

War迴圈



# Object,class描述(1)

主程式  
hw4



## **Class fight**

Object:

battlefield(儲存戰鬥陣列)

Method:

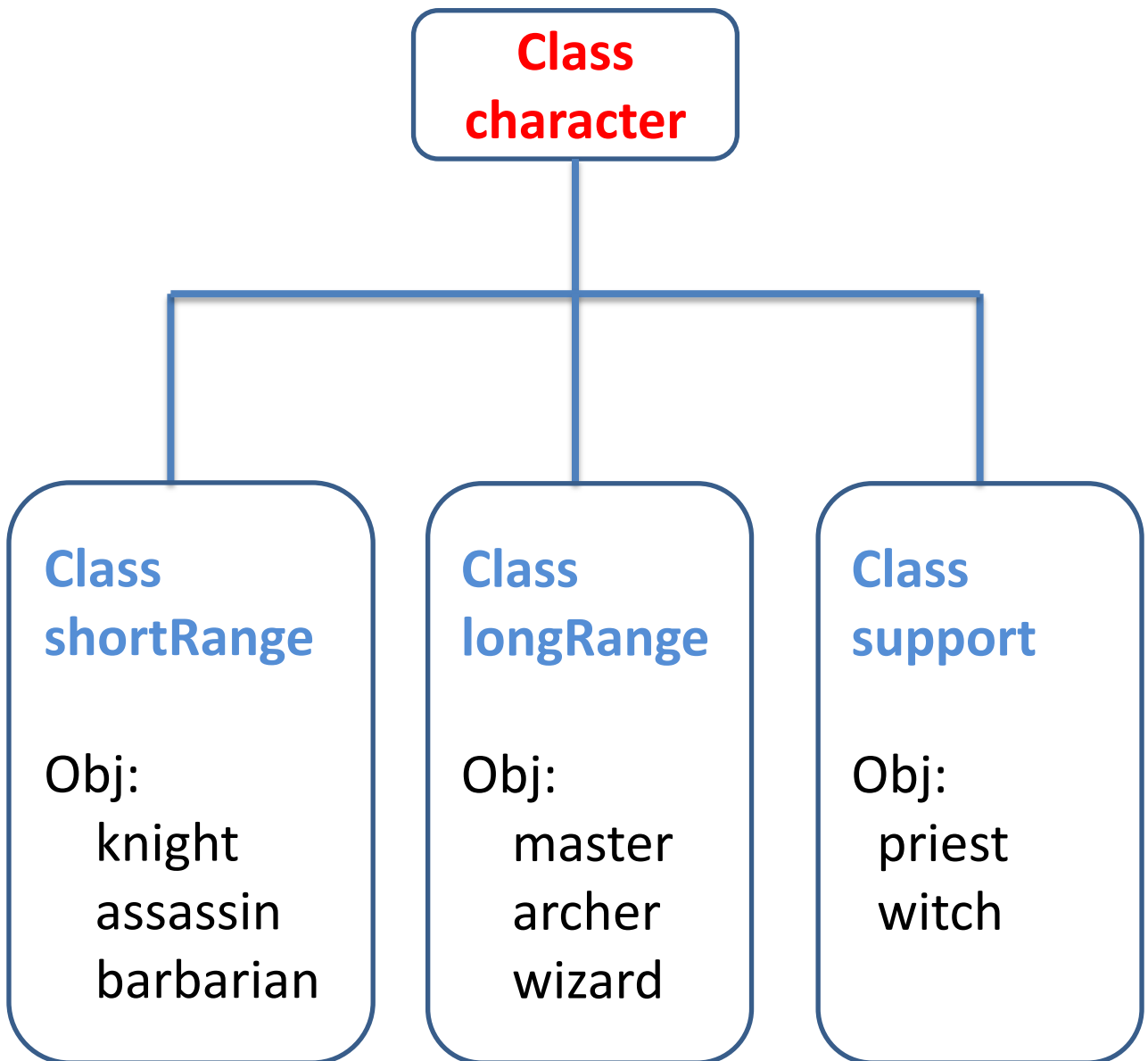
putEnemy()將敵人放入陣列

putPlayer()將玩家放入陣列

printfield()印出陣列

war()進行戰鬥

# Object,class描述(2)



# 功能邏輯-CD時間

- 為了達成攻擊間隔的條件，我在此程式中的物件加入CD屬性，初始值皆為0，每次進行完技能後根據角色增加CD值。
- 此外，由於作業要求戰鬥結束後下次攻擊間隔歸0，我在戰鬥結束後手動歸0

設置初始值為1

在戰鬥迴圈中，玩家  
階段開始前cd均-1

根據職業完成技能  
後，cd增加

# 功能邏輯-女巫召喚



召喚



wizard1

Barbarian(clone1)

Cd初始值設為1，  
則該回合不攻擊



利用名稱判斷  
避免重複召喚



# 使用說明(注意事項)

- 1.輸入指令時，須注意空白鍵及逗點
- 2.輸入指令時，須注意大小寫
- 3.只有在任務結束後才可以exit