心得

我覺得這次迷宮最艱辛但也最簡單明瞭的地方就是關於迷宮的遞回了，其實一年級已經寫過檢查單字連字的九宮格檢查，所以這次遞回寫起來並沒有這麼陌生，而我主要的問題在於當老鼠他發現走錯路時，他要如何原地走回，但到最後我發現其實這根本是多此一舉，因為他走到盡頭就會發現沒路走，想當然爾就會跳回"岔路路口"前那次的遞回了。在此次實作中我發現我一開始把一些概念搞混了，原來堆疊在這次扮演的角色只是個記錄者而已，我一直以為老鼠是靠著堆疊的概念驅動的，還好在鑄成大錯前及時修正回來。另外這次也寫很久的部分就是讀檔了(寫檔很快就結束，這裡就甭提了)，藉由這次迷宮我發現stringstream和getline其實頗搭的，而且stringstream自帶的ss.clear()和ss.fail()也有很不錯的實用性，但是我發現坊間似乎不是這麼常用stringstream讓我很訝異，可能是有什麼盲點我還沒發現到，不過就現在使用上是覺得挺便利的。

回歸主題，實作讀檔時我發現到其實eof、\0、NULL 在這塊的概念是不同的，有時候搭配錯誤會跑出惱人的無限迴圈或是編譯器只讀一行就停止了，但更神奇的是當我卡在如何判定讀完整個檔案的瓶頸上時，當下把while敘述句改成do while就一切回歸正常，讓我深感到對於讀檔或許還不是非常的了解，我覺得這一塊是我還能繼續加強的部分。

另外，還有一個最後才遇到的大困難，就是在完全不知道地圖大小的情況下，函式要如何先做function prototype (因為c/c++中沒有真正所謂的二維陣列，在c中必須先宣告row、col數，而在c++中則必須先宣告col數)，但最後發現只要先define個大數值，在要傳入遞回函式時在給予真正的row 、 col數(在讀完檔後)就可解決這問題，仔細想想其實這只是個鎖碎的小步驟而已，但如果沒有實際去打code其實也不會突然頓悟，所謂的勤能補拙我想就是這麼一回事吧!