

# Lab 5

題目:

利用二維陣列與 `winBGIm` 來實作一個簡單版的小精靈

評分標準:

1. 可以操控小精靈移動
2. 小精靈移動超過範圍會從另一邊出現，或是反方向反彈
3. 每次亂數生成一個食物且小精靈吃掉食物之後，食物會消失

\*你可以用任何方式呈現小精靈與食物，不一定要用圖片

\*輸入的方式沒有規定，可以用上下左右或 `WASD` 之類的，但是你必須要寫在程式碼裡面

\*程式碼要有註解說明

\*這次作業不能當作是期末專題

加分:

在畫布上顯示圖片或文字(各 5%)，文字必須要以 `text` 的方式呈現，如範例程式

繳交格式:

.c 檔

提示:

設一個二維陣列 `array[max_y][max_x]`代表畫布上虛擬的格子

這些格子可以代表小精靈或是食物所在的位置

每一次刷新畫布的時候都要去遍歷整個 `array` 來檢查裡面的內容

然後把小精靈跟食物畫出來