心得報告:

一個很花時間的project同時也很有趣，到最後都沒有好好封裝fields，有更多時間的話想要家更多功能，讓遊戲接近正版馬力歐，並改善判斷。我覺得老師在講class的部分太少，希望可以增加繼承、多形、library等等介紹。

下次希望可以介紹圖形介面，用console輸出有很多問題要解決，若可用外部library將會增加遊戲樂趣，可以減少花在處理輸出的時間。

這次讓我學到寫成是最重要是程式邏輯，如果一開始就將邏輯寫在紙上，寫程式的效率會大幅度提升。

流程:

Game init() load levels not including custom level.

Game chooseLevel() output choose level screen and load custom level of necessary.

Game run() runs a while loop until game over, the loop clears the screen update the sprites and draws them on the screen.

Game end() clears screen and outputs game over message.

game loads levels into a levelVector.

Level contains Mario spriteVector and background.

The spriteVector stores star, flag and goomba, these sprites all inherit the base class Sprite, in sprite there is a function update, this is where the game logic happens.