

# 错误调试总结（请结合组委会发放的API.md食用）

by NO.11

- move操作实例

```
move(Up,1000);    //向上移动1000ms（5个单位） 即y=y+5  
move(Right,1000); //向右移动1000ms（5个单位） 即x=x+5  
..... 以此类推
```

- Print\_player()函数

```
Print_player();    //纯系个人在player.cpp自行添加，来输出当前玩家的状态
```

- 获取当前的任务

```
std::list<DishType> taskkk=task_list; //未经尝试，纯属脑补  
DishType taskkknew=task_list.back(); //经过尝试，获取最新的任务  
..... 其余详细操作可参见STL库中双向链表list的使用（自行Google）
```

- 获取玩家周围格子内的信息（待补充/指正）

```
MapInfo infom;  
Obj bojjj=infom.get_mapcell(x,y).back();  
//似乎x,y参数double形式即可，这里只是以物品为食材举例，注意如果(x,y)超出玩家视野范围会返回随机值（即无效）
```

- 最后提交的时候要把 #include<windows.h> 删掉