

实验报告——高级程序设计 Project2-tower_defence

201220087 郭百川

基本操作

qe: 改变选取的单位

wasd: 选定放置单位的朝向

p: 暂停

鼠标左键: 放置友方单位

鼠标右键: 移除友方单位

实现的友方单位

1. Sphere

近战单位, 有朝向, 攻击范围为本格和前方两格, 攻击目标为攻击范围内的地面敌方单位

2. Guard

近战单位, 无朝向, 生命值较高, 无法攻击

3. Guardmother

远程单位, 有朝向, 攻击范围为前方一格和其两侧, 会在攻击范围内的近战格上生成 LittleGuard

3.1 LittleGuard

近战单位, 无朝向, 无法攻击

4. Boomer

远程单位, 有朝向, 攻击范围为以前方一格为中心的 3*3 范围, 攻击目标为攻击范围内的一个地面敌方单位, 攻击会产生十字溅射, 溅射伤害为原伤害的 1/5

5. Axe

近战单位, 有朝向, 攻击范围为本格及前后两格, 攻击目标为攻击范围内的一个任意敌方单位, 对空伤害减半

6. Archer

远程单位, 无朝向, 攻击范围为以本格为中心的 5*5 范围, 攻击目标为攻击范围内的一个任意敌方单位

7. Thorn

近战单位, 无朝向, 攻击范围为本格, 攻击目标为攻击范围内的所有敌方单位, 敌方单位可以正常通过 Thorn 所在格子

实现的敌方单位

1. Thief

地面单位，近战

2. Archer

地面单位，远程，攻击范围为以自身为中心的 5*5 范围

3. Sphere

地面单位，近战，攻击时还会对前方一格的近战友方单位造成伤害

4. Bat

飞行单位，近战，畏战

5. Dragon

飞行单位，远程，攻击范围为以自身为中心的 3*3 范围，恋战

6. Damageupper

地面单位，近战，攻击后会为十字范围内的友方单位提供buff，效果为攻击力乘以 1.25，时长 3s

map 初始化文件语法

第一行为一个整数 n ，表示路径数

接下来 n 行，每行有若干对整数，每对整数表示路径的一个转折点，以 -1 -1 结尾

接下来 9 行，每行有 15 个 0 或 1, 0 表示此格可以正常放置友方单位，1 表示此格不可放置友方单位

初始化文件的选取暂时写死