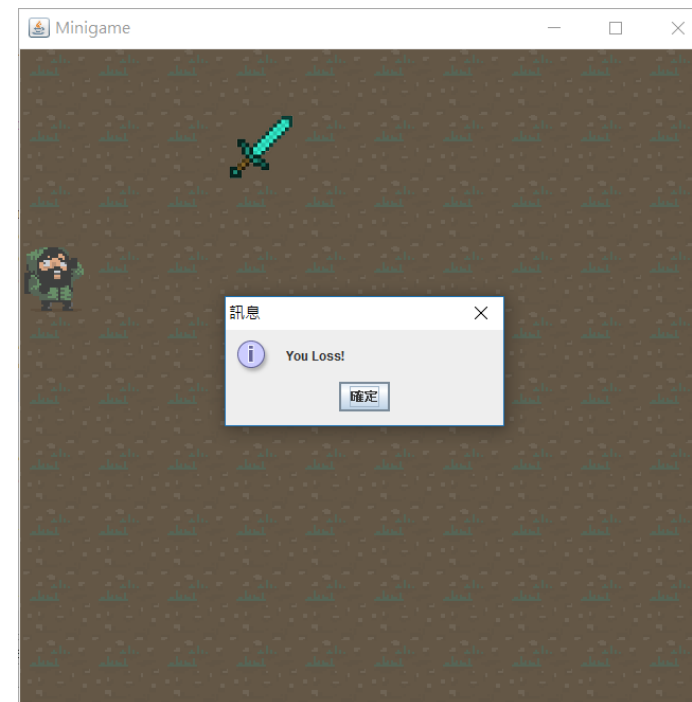
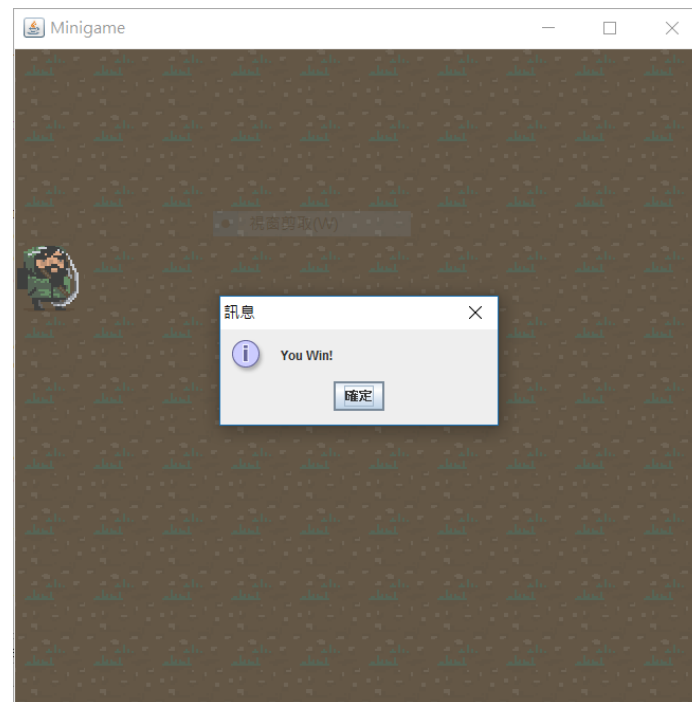
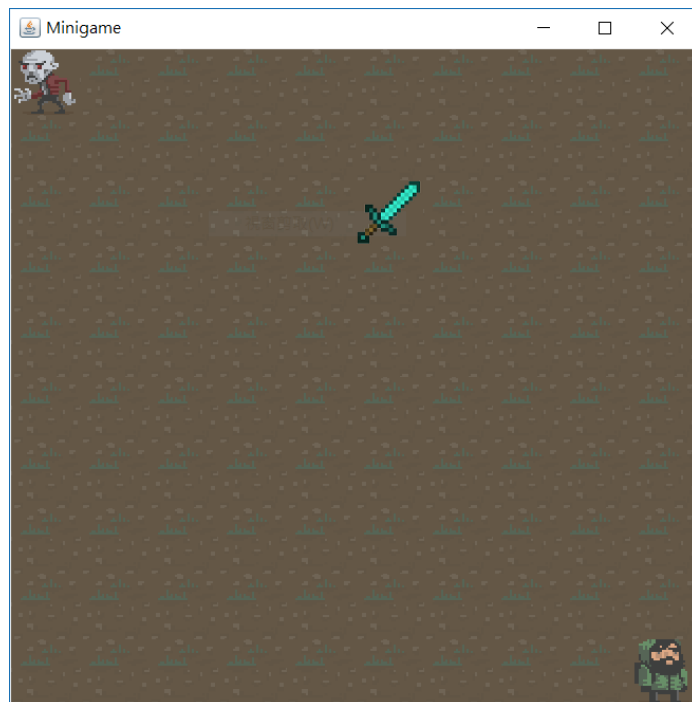


Week 09

2016/04/22

出題TA:林書勤

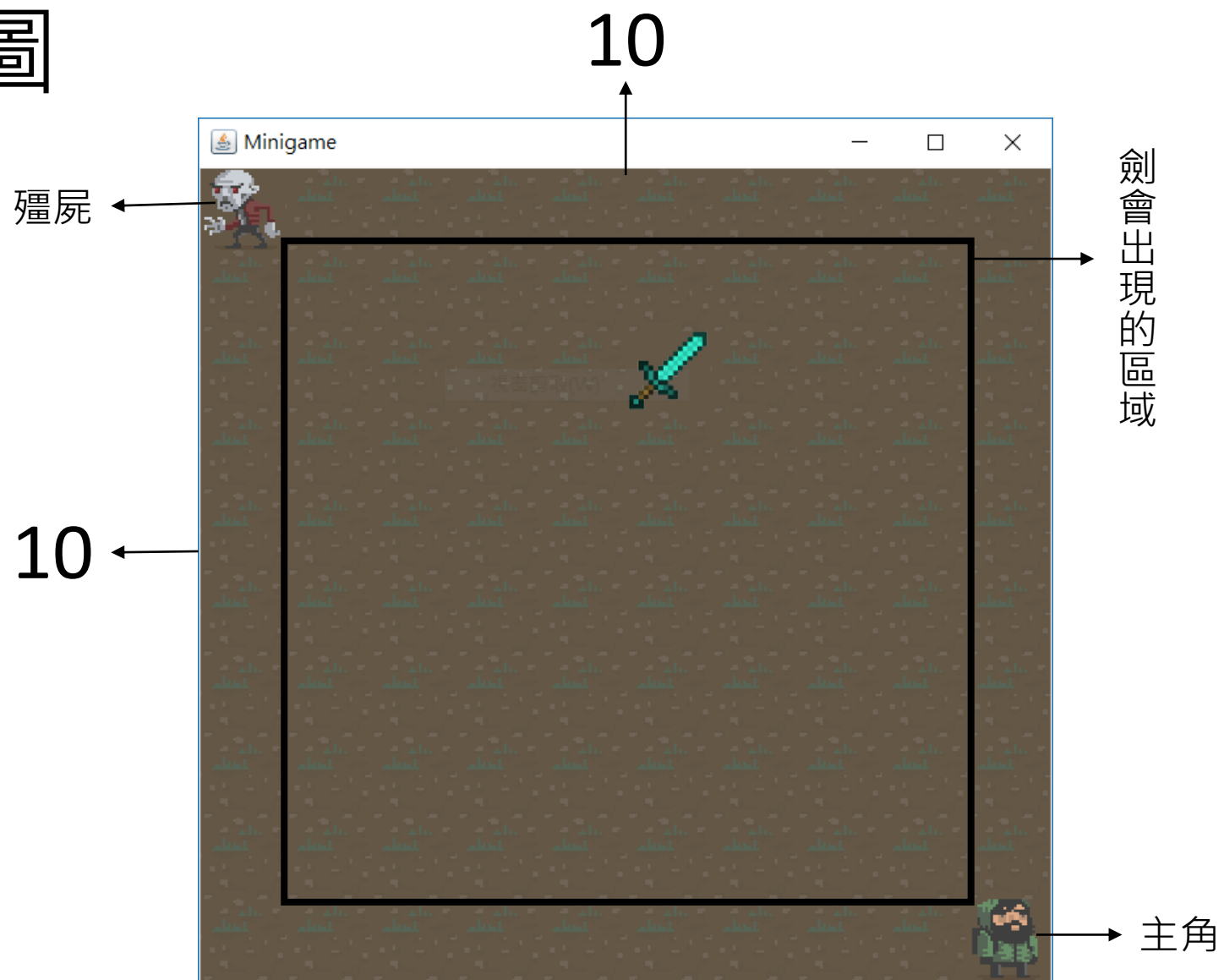
今日主題: 鬼抓人小遊戲



遊戲規則

- 在一張10x10的地圖上, 主角在右下角, 殭屍在左上角, 殭屍會向主角的方向前進, 主角用上下左右鍵控制。
- 劍會隨機出現在地圖的中央區域, 主角拿到劍後碰到殭屍就可以擊殺他, 反之沒有拿到劍又會被吃掉。
- 主角擊殺殭屍要露出帥氣的表情, 被吃掉要露出冏臉

示意圖

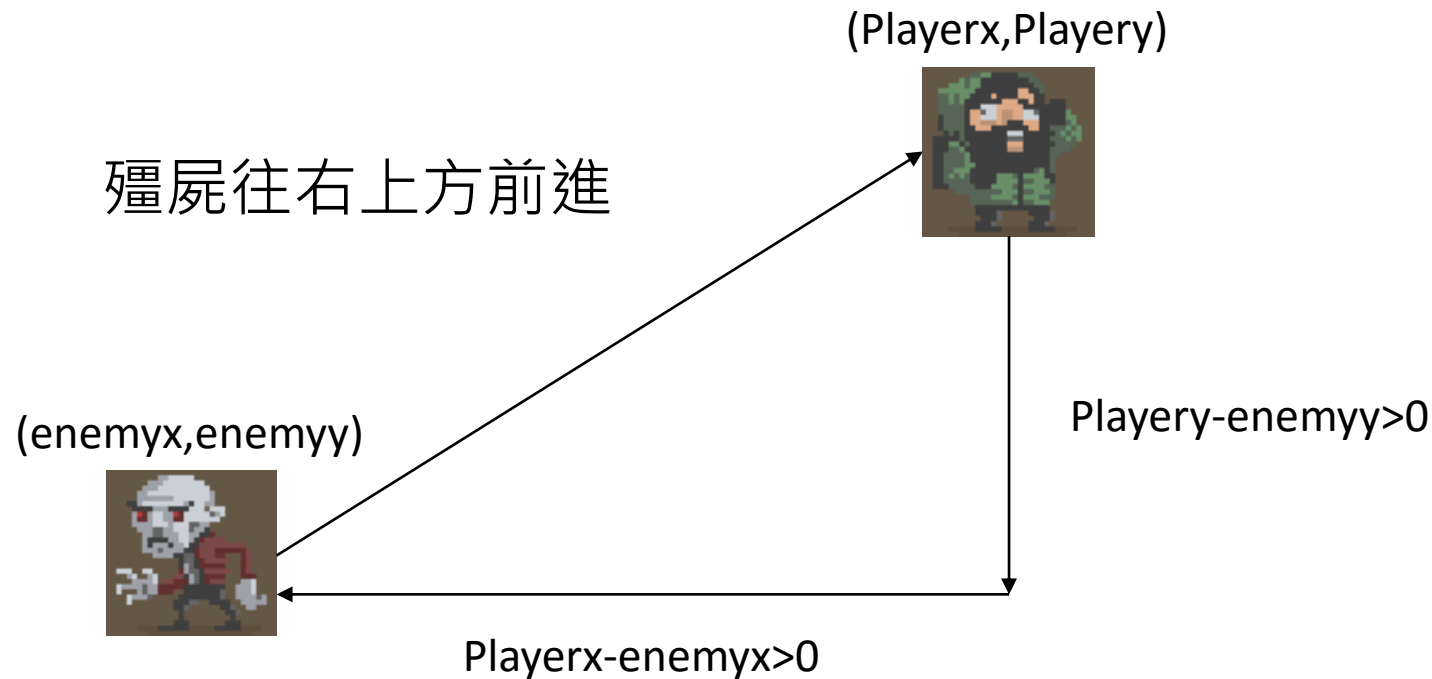


場景和人物設置

- 利用`GridLayout(10,10)`設定10x10的方格, 放入10x10個`JLabel`
- `ImageIcon`可以儲存想要使用的圖片
- `JLabel.setIcon(ImageIcon)`可以在`JLabel`上顯示圖片

敵人的移動方式

- 將主角和殭屍的x,y座標相減, 以正負數來做方向判斷
- 利用Timer使殭屍移動並控制敵人移動的頻率
 - EX: Timer(1000, this)使殭屍每秒移動次



勝負結果

- 利用彈出式視窗顯示勝負
- `JOptionPane.showMessageDialog(this, "You Win!");`
 - 父容器元件
 - 顯示的訊息
- 結束程式: `this.dispose()`

注意事項

- 主角和殭屍不可以移動到地圖之外
- 殭屍可以踩到劍, 但是離開之後劍的圖案還是要留著
- Timer的頻率請設成1000

繳交日期和檔案

- 請將package name命名為A7_學號, 將整個package右鍵加到壓縮檔(zip), 裡面只有兩個Java file(main.java, Scene.java)
- 本次作業格式交錯一律0分
- Deadline: 2016/04/30 00:00