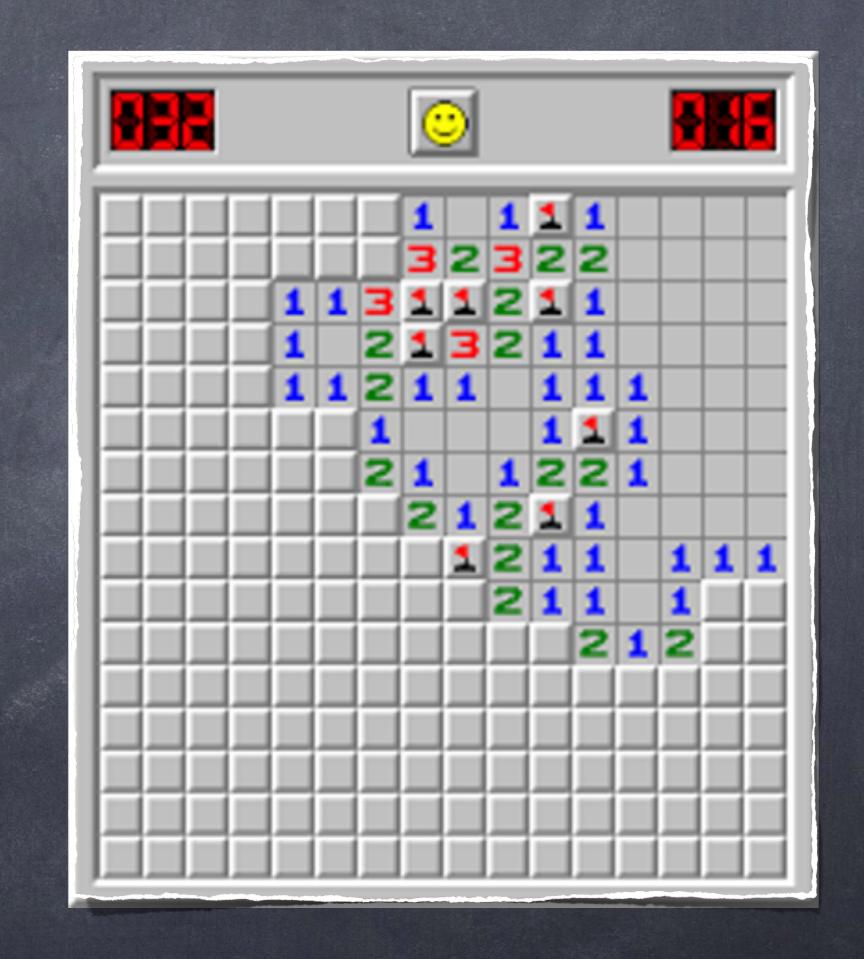
Minch Swiff Contract of the Co

Programming 2023, ACM Honor Class Sep 25th, 2023

Back or out of

- 扫雷, 启动!
- Minesweeper(扫雷)是我们熟悉的经典轻量级小游戏,作为老版本 Windows 操作系统的内置应用,它在许多人的回忆中可能是学生时代在老电脑里的娱乐,信息课上的摸鱼或是竞赛中垃圾时间的消遣。
- ◎ 游戏开始时,玩家可看到空白方块排成的矩形,方块数可由玩家自行选择。如果是第一次点开方块则不会踩到地雷。如果玩家点开没有地雷的方块,会有一个数字显现其上,这个数字代表着邻近方块有多少颗地雷(数字至多为8),玩家须运用逻辑来推断哪些方块含或不含地雷。



- 我们希望通过本次作业达到以下目标:
- 基础任务
 - ◎ 熟悉基本的输入输出与控制流语句
 - ◎ 熟悉函数的使用
 - 熟悉数组的使用
 - ◎ 熟悉函数的递归
 - 了解搜索算法(可选)
 - 边界情况的处理
 - 规范代码风格

- 进阶任务
 - ◎ 提高模拟水平
 - 运用算法解决实际问题的能力
 - 使用git与cmake管理项目(可选)
 - 运用机器学习解决问题(可选)

BOSEC TOSK

- 实现一个简单的命令行上运行的扫雷游戏(A、B班同学均需完成)
 - 根据用户输入完成初始化
 - 打印游戏地图
 - 根据用户输入访问指定方块
 - 在满足游戏胜利或失败条件时结束游戏并退出程序

- 具体要求可见项目repo:
 - https://github.com/ACMClassCourse-2023/Minesweeper-2023

Advanced Task

- 实现一个游玩基础任务中实现的扫雷游戏的程序(只要求A班同学完成)
 - 给定游戏地图(地雷位置未知)和第一次访问
 - 每回合读取地图并决定访问哪一方块
 - ◎ 尽可能成功扫雷
- 当然没有成功也没事~
 - 如果你的程序在某个测试点上成功,你将拿到本题的全部得分
 - 如果没有成功,将得到 (safe_count step) / total_safe_count * 总分
 - 動教写了两个baseline,打败baseline!

acorena rolley

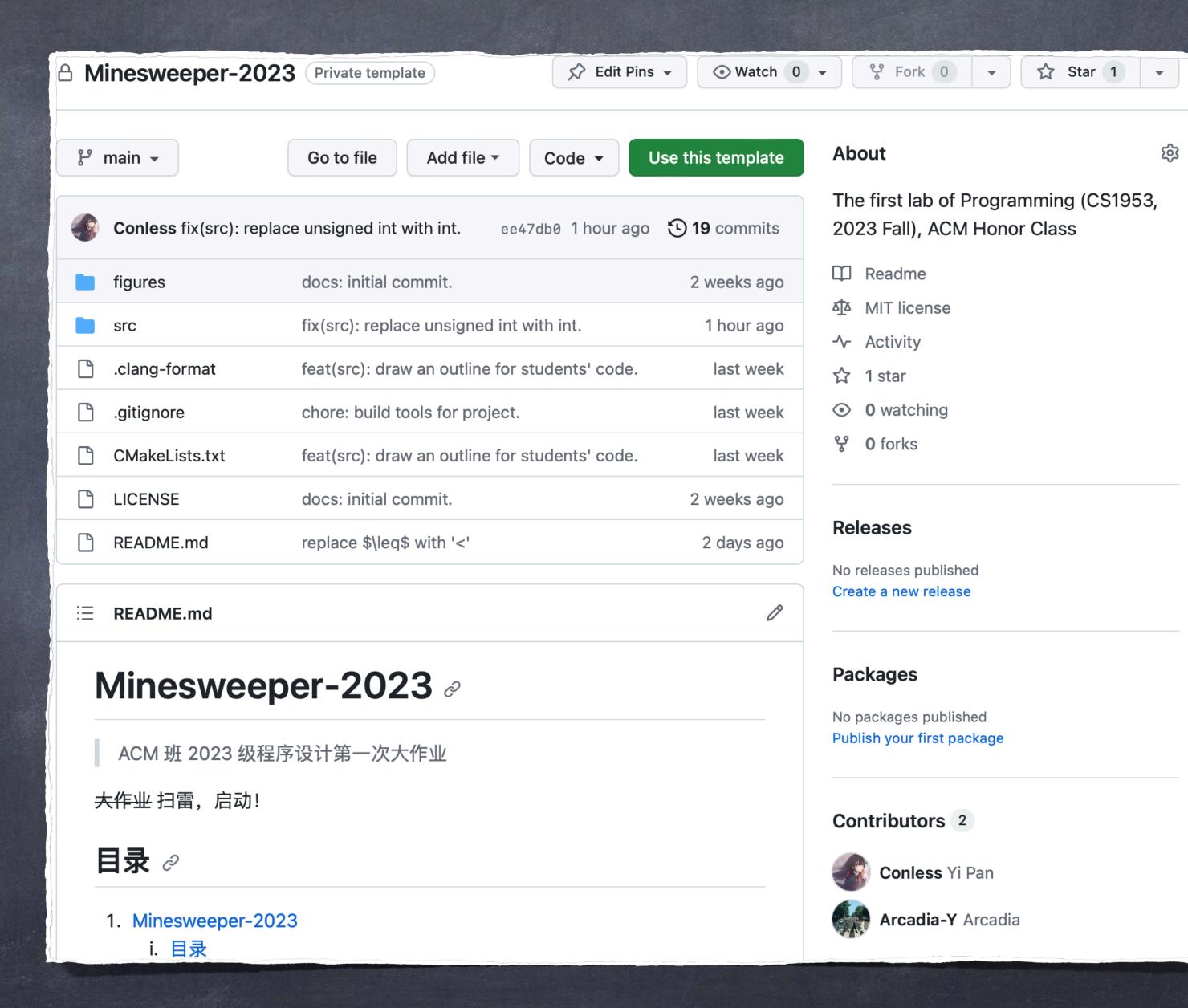
- A 班:
 - 基础任务 60%
 - 通过公开测试点得到 30%
 - 通过非公开测试点得到另外 30%
 - 进阶任务 30%
 - Baseline 1 20%
 - Baseline 2 10%
 - Code Review 20%

- B班:
 - 基础任务 80%
 - 通过公开测试点得到 40%
 - 通过非公开测试点得到另外 40%
 - 进阶任务 (Baseline 1) 10%
 - Code Review 20%

● 得分上限为 110% (溢出分数直接算入期末总评),评分规则可能调整

Incommation

- DDL: 第五周周一(10/9)18:00
- 代码结构
 - 。请实现下发头文件中的函数接口
 - 允许使用自己设计的架构
- 项目 repo 地址:
 - https://github.com/
 ACMClassCourse-2023/
 Minesweeper-2023



The state of the s

● A班:潘屹 (a.k.a Conless)

● B班: 杨承羲 (a.k.a. Arcadia)

AOIM COLL