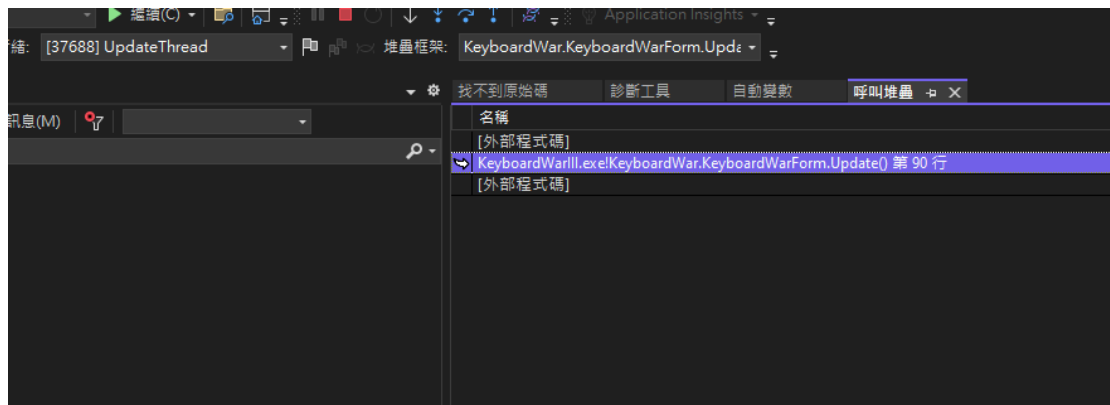
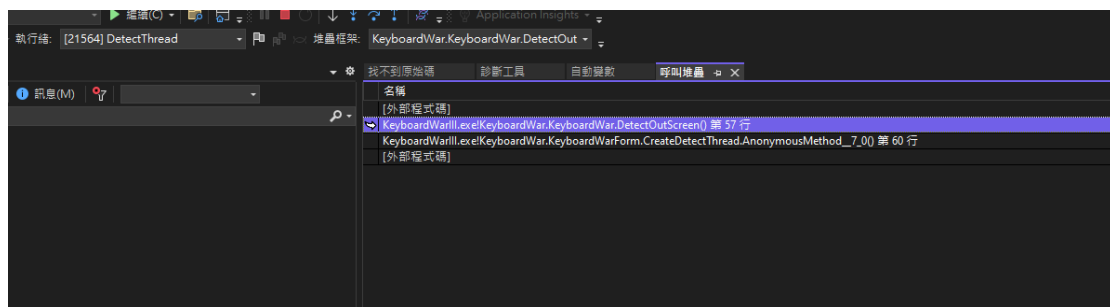
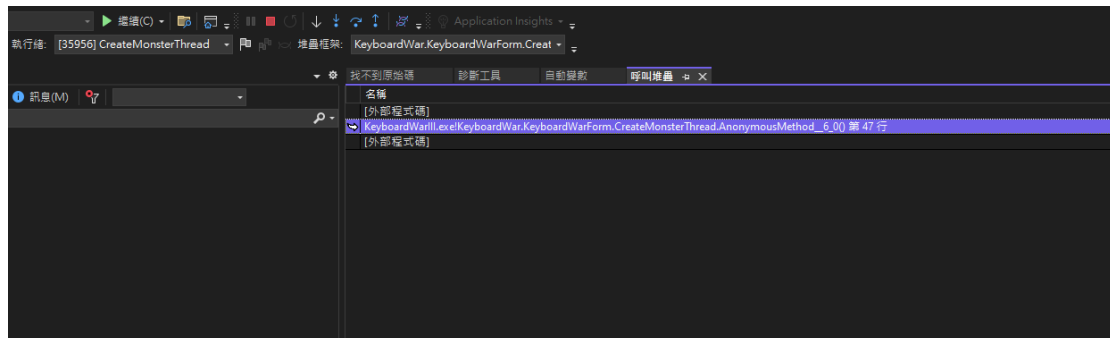


# Report

## Part1



## Part2

可能的錯誤點：

1. **Race Condition**：例如 **Update thread** 可能正在嘗試讀取一個怪物的位置，而 **CreateMonster thread** 可能正在該位置創建一個新的怪物。如果這兩個操作同時發生且未同步，可能會導致問題。
2. **Object 生命週期問題**：**DetectOutScreen** 方法可能會檢測到某個物件超出螢幕並嘗試銷毀該物件，但如果在 **Update** 方法中同時試圖訪問該物件，則可能會導致問題。

我認為可以做的修正：

1. 同步操作：使用互斥鎖(mutex)、信號量(semaphore)或其他同步機制來確保同一時刻只有一個線程可以訪問共享資料。
2. 避免全局變量：如果可能的話，盡量避免使用全局變量，或者至少確保在多線程中同步訪問它們。
3. 檢查 Object 的生命週期：在訪問任何對象之前，確保它還沒有被銷毀或釋放。
4. 錯誤處理：在程式的關鍵部分添加錯誤處理和日誌記錄，以幫助識別和修正錯誤。