

實作:

我善用 **Linked list** 完成移動與地城配置，使用 **virtual function** 的應用完成狀態確認、撿物品、戰鬥系統、NPC，至於 **virtual function** 則是搭配 **dynamic_cast**，才得以完成，遊戲邏輯則是搭配 **exit()** 函式一起使用，存檔系統則是操作資料流，完成存取、載入等作業。

結果:

我選擇以聖杯戰爭作為主題，詳細打鬥過程放在影片中。

討論:

當中所面臨的問題有: 空房間的 **Vector** 的存取問題、如何解讀已經提供好的函式、還有怪物、道具、NPC 等物件為甚麼會突然消失，已經回復有些生疏的寫程式技巧，還有學習到處理寫大型程式的技巧。

結論:

Vector 不用把 **nullptr** 塞入 **vector** 內，否則會導致程式卡、慢，物件要用指標宣告，並且以動態記憶體的方式，確保系統不會將其刪除，我看來需要多打打 **online judge**，否則寫程式功力會退步，最後下次再遇到 **project** 的功課一定要提前做，否則會像這次一樣，打得手忙腳亂。

地圖:

0 號房為起點，8 號房為終點

