### Homework 6 - Games

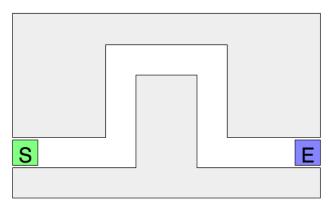
题目一: 迷宫(60分)

制作网页实现下图中的迷宫:

### The Amazing Mouse Maze!

Move your mouse over the "S" to begin.

Don't cheat, you should start form the 'S' and move to the 'E' inside the maze!



The object of this game is to guide the mouse cursor through the start area and get to the end area. Be sure to avoid the walls:

Good luck!

## 需求规格(50分)

- 1. UI(10分): UI与上图完全一致;或者,自由发挥,设计出更加漂亮、合理的UI。
- 2. 正常赢(10分):移动鼠标,从S开始,到E结束,中间不碰墙,赢得游戏,显示 "You Win"
- 3. 碰墙输(10分):从S开始后,到E结束之前,碰墙,墙变红,输,显示 "You Lose"
- 4. 重置结果(10分): 离开迷宫,墙恢复正常;从S开始时,隐藏结果显示
- 5. 发现作弊 ( 10分 ) : 如果用户未经过S , 就指到E , 又或者指向S之后 , 从迷宫外绕路指向E , 显示"Don't cheat, you should start form the 'S' and move to the 'E' inside the maze!"

## 软件质量要求(10分)

SoC: (2分)正确运用适当的语言分别定义网页的内容、外观和行为,没有侵入式代码

HTML代码符合课程要求(2分)

CSS代码符合课程要求(2分)

JavaScript代码符合课程要求(4分)

## 题目一:打地鼠(40分)

制作网页实现下图中的简版的打地鼠:

#### Whac-a-mole

Test your skill. How many boxes (moles) can you check (hit) in 30 seconds?



#### Instructions:

- 1. Click on the radio buttons(moles) as they are selected randomly by the computer.
- 2. 1 point per hit, minus 1 point per miss.

# 需求规格(30分)

- 1. UI(10分): UI与上图完全一致;或者,自由发挥,设计出更加漂亮、合理的UI。
- 2. 打地鼠(10分):能够随机出现地鼠,鼠标能够击中(点击正确,地鼠消失,出现新地鼠;点击错误,地鼠不消失)
- 3. 正确计分(10分):正确计算分数并显示,包括正确结束游戏

## 软件质量要求(10分)

SoC: (2分)正确运用适当的语言分别定义网页的内容、外观和行为,没有侵入式代码

HTML代码符合课程要求(2分)

CSS代码符合课程要求(2分)

JavaScript代码符合课程要求(4分)