

关于地图接口：

C++: 基于 iostream fstream 实现文件数据流读取

格式 为 m(列) n(行) ... (按行从左到右从上到下每个格子的类型) ... (行的类型)

(QT 的相对路径我没能很好的解决, 需要先将 level1.txt 放到指定位置才能正确运行, 我默认的为 C:/level1.txt)

开始游戏时先点关卡 (实现对 level1.txt 的读取)!!! 再点开始游戏

我方全部单位：



(从左到右)

向日葵：近战 无攻击 生成阳光

豌豆射手：远程 只能攻击地面目标

坚果墙：近战 无攻击 生命厚

仙人掌：远程 攻击飞行或者地面目标

菜问：近战 攻击自己所在格的地面或者空中目标

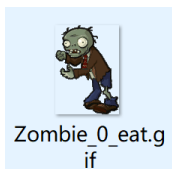
地刺：近战 不能阻挡僵尸也不能被攻击, 攻击地面目标

南瓜：远程 在当前行自己前方 合法位置生成坚果 (技能 cd 比较长)

铲子：铲除植物

敌方全部单位：

地面单位：



移动并攻击我方近战单位 (自己格子内的)



Zombie 1 walk. 移动并攻击我方近战单位, 攻击距离 3 格 (带自己那一格)



Zombie\_2\_eat.gif



Zombie\_2\_walk.gif

近战和远程都能攻击

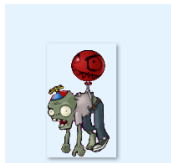


Zombie\_3\_walk.gif

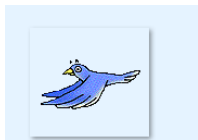
近战远程都能攻击, 且可以使用技能 (cd 较长) 变成

爱心为本格子内所有地面僵尸回复 10 生命值 (要的辅助)

飞行单位：

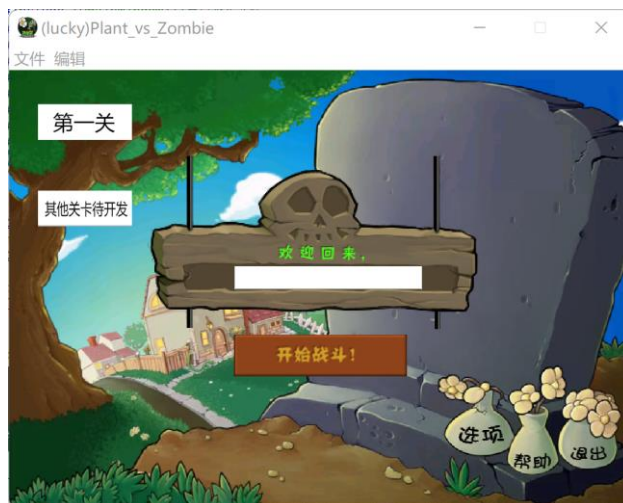


Zombie\_7.gif 气球僵尸，远程和近战都可以吃，恋战，吃的时候不动



Zombie 8.gif 小鸟僵尸，畏战，边走边吃，近战远程都能吃

流程：



- 1 输入您的用户名（可选）
- 2 选择关卡（必须）
- 3 点击开始战斗（必须）



Level1 为 9 5 第一列只能近战(1)，234 远程(2)，56 近战(1)，789 不能种植(0) 路径 5 条都是空中陆地兼备(3)