**組合語言final project 書面報告**

第28組(林宏穎、麥鈞程)

題目: 嘎嘎逃走中

程式架構:

我們事先設計好地圖，並且在地圖中放入我們的主角和3個八嘎囧，同時在迷宮中會有障礙物阻擋雙方的前進，而主角的目標就是要存活一定的時間，方能獲勝。

移動:在判斷移動的部分，我們是用巢狀if去判斷有沒有遇到柵欄，如果有的話，就維持在原來的位置，如果沒有的話就是在下一個位置填上代號，並消除原來位置上的代號。

判斷輸贏:我們是根據座標以及移動的位置來判斷是否存活。

如果在移動一定步數後沒有死，就贏了。

心得:

我們在這一次的project領悟到了如何用組合語言去寫大型的程式，其實在每一次的LAB中我們做的都是一些小程式，也許我們做的程式可能沒有用到很多特別的語法或技術，但是我們還是從中學到了很多，至少能更活用invoke這類的語法，Debug組語的技巧也更上一層樓，最後再次感謝老師用心的教學以及助教耐心的改考卷。

困難和改進:

黑白介面→彩色介面。

遊戲選項可再追加(Restart、角色選擇、敵人數量、迷宮類型、遊戲人數)。

Code有可再優化的空間。

移動模式追加：

次元移動模式：地面會有特殊次元洞，敵人或我方走到洞裡就會瞬間移動到地圖上隨機一點

加速移動模式：敵人的移動步數變為兩倍到三倍

追蹤移動模式：敵人會追蹤自己的座標來移動

遊戲模式追加：

逃脫模式：有一個以上的出口，走到出口就算贏

陷阱模式：迷宮中會出現即死或困住敵人、我方的陷阱