

# 2019 OOP II

## Final Project - CheckPoint 2

---

### 作業繳交事前聲明：

1. 請注意每次作業繳交日期！！！！
2. 遲交作業則成績以 0 分計算！！！！
3. 遲交之作業仍必須補繳交，若至期末  
尚有任何作業未繳交，學期成績將從  
59 分向下計算！！！！

上次我們完成Final Project Checkpoint1的進度，這份文件將介紹CheckPoint 2的詳細作業內容，本次作業將會沿用同學上次的作業內容。

### CheckPoint 2 繳交期限：

此次作業繳交期限為 **2019/10/14 23:59:59**，請同學於繳交期限內將作業檔案，本次 CheckPoint2 僅需要繳交程式碼檔案，即為 Checkpoint2.java，並寄信到 **useforoopii@gmail.com**，逾時不候，遲交者此次作業成績將以 0 分計算；請同學繳交作業之前確認繳交的內容是否正確且檔案能正常編譯執行，若因檔案問題而無法正常運作，成績同樣會以 0 分計算。同時，請同學在寄信時注意該有的信件禮儀。

## Checkpoint 2 作業說明：

### 1. 作業檔案描述

此次作業所需要的檔案已上傳至「2019(108 學年度) OOP II」社團中，請同學自行至社團中下載撰寫。作業中的檔案裡有一些已經設定好的變數名稱，且另有一些"TODO"的敘述與要求，請同學依據敘述，在下方撰寫程式來完成所有作業要求。**本次作業只需繳交 Checkpoint2.java，請同學自行思考是否更變除此檔案以外之檔案**；同時，資料夾中也有給予這次作業所需要的圖檔，請同學適時地將圖檔資訊運用在作業中。以下簡述檔案的架構與變數名稱：

**1\_Character.txt:** 遊戲角色的數據，每項數值將對應到 Character.java 檔案中的每個變數名稱。

**Character.java:** 描述遊戲角色的基本架構，內含以下幾種變數：

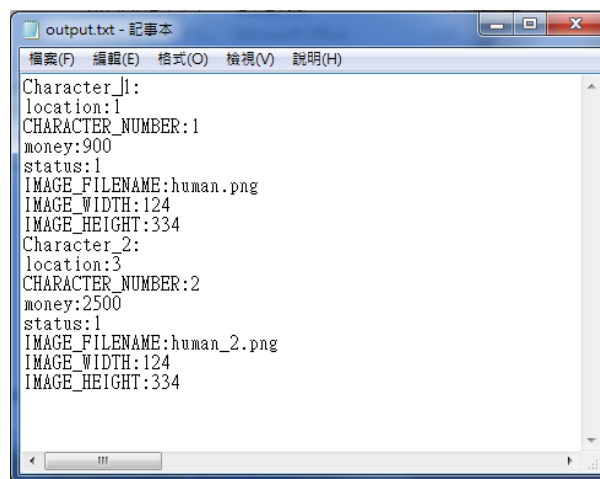
1. location: 角色所處的地圖位置
2. CHARACTER\_NUMBER: 玩家編號
3. money: 角色目前持有的金錢
4. status: 角色目前的行動狀態，數值小於等於零時角色不移動
5. IMAGE\_FILENAME: 代表角色用的圖片名稱

**Checkpoint2.java:** 本次作業的主程式檔，內有 Save、Load 以及 Random 三個函數，用來實現本次作業的函數。

## 2. 繳交內容與評分方式

本次作業繳交時，應完成以下要求：

- a、 程式能讀取給予檔案中的遊戲角色數據。
- b、 執行 Random 函數。
- c、 存檔執行函數後的遊戲數值。
- d、 儲存完後，讓程式同時輸出與下圖相同格式"output.txt" 檔案。
- e、 Output.txt 輸出格式備註：
  - i. Character\_n : Character\_+”玩家編號”
  - ii. IMAGE\_WIDTH:角色讀取圖片的寬度
  - iii. IMAGE\_HEIGHT:角色讀取圖片的高度



作業的評分標準依以上要求的完成度為依據，附件的文字檔為給同學們測試用的檔案，在實際測試時，測試檔的內容數量與附件的內容數量是不同的。同時請切記，任何作業抄襲的行為都是不允許的，且作業要求輸出的檔案、數值，切勿使用不符合要求的方式產出，如果違反以上規定將直接影響到你的作業成績。

若同學對於作業有疑問，歡迎詢問助教(或老師)

但請切記該有的禮節以及所有理應注意事項。