

## 游戏图标：

<> 两人重合时

A 玩家 1

B 玩家 2

◎ 幸运轮盘

☆ 地雷

▲ 暂停

ㄣ 时空隧道

□ 普通格

## 游戏规则

**幸运轮盘：** (1)交换位置 (2)轰炸对手(将对方轰炸退回 6 格)

**地雷：** 向后退 6 格

**暂停：** 对方可以连接掷两次

**时空隧道：** 向前进 10 格

相遇时，将对方踩回原点

## 地图样式：

```
int[] map = new int[100]; //对战地图
```

```
int[] luckyTurn = {6, 23, 40, 55, 69, 83}; //幸运轮盘 1
```

```
int[] landMine = {5, 13, 17, 33, 38, 50, 64, 80, 94}; //地雷位置 2
```

```
int[] pause = {9, 27, 60, 93}; //暂停 3
```

```
int[] timeTunnel = {20, 25, 45, 63, 72, 88, 90}; //时空隧道 4
```

## 初始化地图：

```
for(int j=0;j< luckyTurn.length;j++)
```

```
{  
    map[luckyTurn[j]]=1;  
}
```

## 打印地图:

## 编写游戏时需要的属性:

玩家类:

玩家的昵称、位置和是否暂停

地图:

地图数组和各种特殊位置的数组

初始化地图

绘制地图

游戏类:

一张地图对象

两个玩家对象

各种游戏方法

启动类:

启动游戏

## 游戏的过程:

当任意一个玩家走到地图结束位置则游戏结束

游戏从玩家 1 先扔骰子开始，扔完骰子后计算玩家 1 当前位置，并打印此时的地图，然后玩家 2 扔骰子，扔完骰子后计算玩家 2 当前位置，并打印此时的地图，如此循环，直到某个玩家到达终点，游戏结束。