

# Final Project

(一)加分:

Debugmode:

請至偵錯->屬性->命令引數。

更改格式:角色資料檔名稱 怪物資料檔名稱 debug 模式(1 為啟用 0 為不啟用)

功能:

1. 怪物行動卡為依序出牌，第一輪打編號 0，第二輪打出編號 1。
2. 若出現重洗標誌則將棄牌堆洗回去後，重新從編號 0 開始。
3. 每隻怪物動作完後，不需要 getchar()等待。

(二)操作:

開啟遊戲時會要求輸入 play 來開始，當然要退出可以打 exit

接著輸入角色數量(範圍 2~4)

輸入選擇角色和手牌

輸入選擇地圖黨

選擇角色起始位置

遊戲開始:

1. 選擇角色卡牌，順序無限制(可以先 A 再 B、B 再 A)，同時也可以打<角色代號>check 來查詢手牌跟棄牌堆。注意所選擇卡牌的第一張敏捷值會為本輪所選角色的敏捷值(A 3 0 三的敏捷值偉本輪此角色的敏捷值)。當沒有可以用的手牌時輸入-1 休息可以重棄牌堆丟棄一張牌並把剩下的拿回手裡。角色無法出牌或長休就會死亡。
2. 完成卡牌輸入後會依敏捷值(角色與怪物)，產生先後順序。再依先後順序來判斷誰先用技能。
3. 輸入技能順序(範例:3u 代表代號三上半部技能)，請記住要輸入的卡牌必須是選擇角色卡牌時所選的卡牌。
4. 輸入動作，依據技能有分為四種動作，Attack 為攻擊(輸入目標)，move 為移動(輸入移動範例:wsad =上下左右)，shield 為護盾，heal 為治癒。range 為攻擊距離，會跟 Attack 一起出現。輸入 check 可以查看相關資訊。
5. 重複動作

遊戲結束:

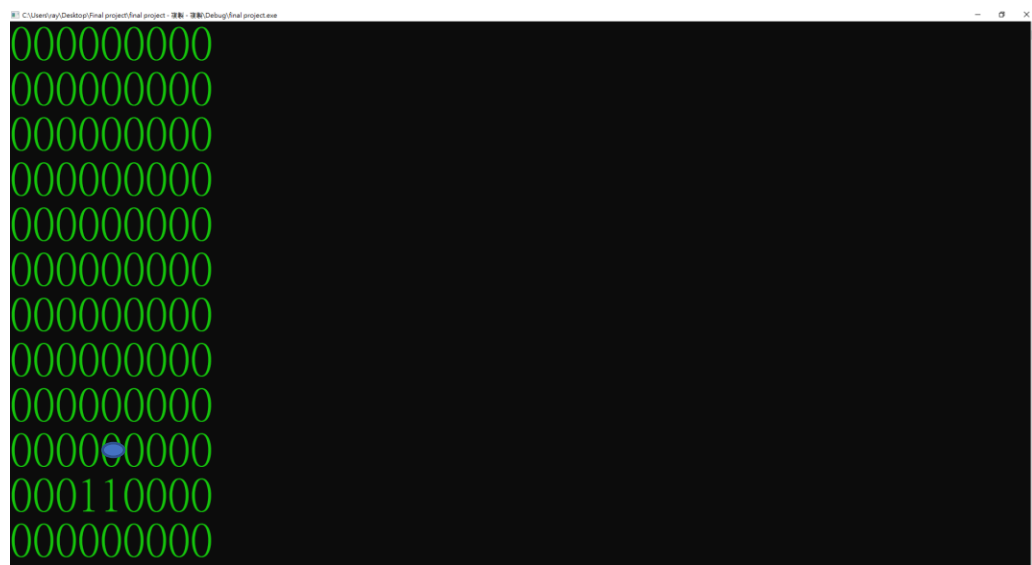
所有角色死亡

所有怪物死亡

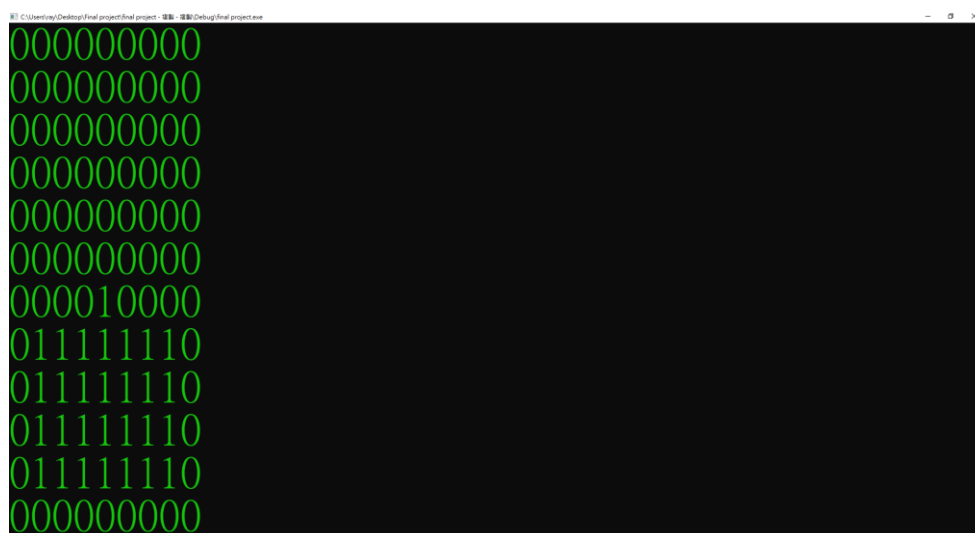
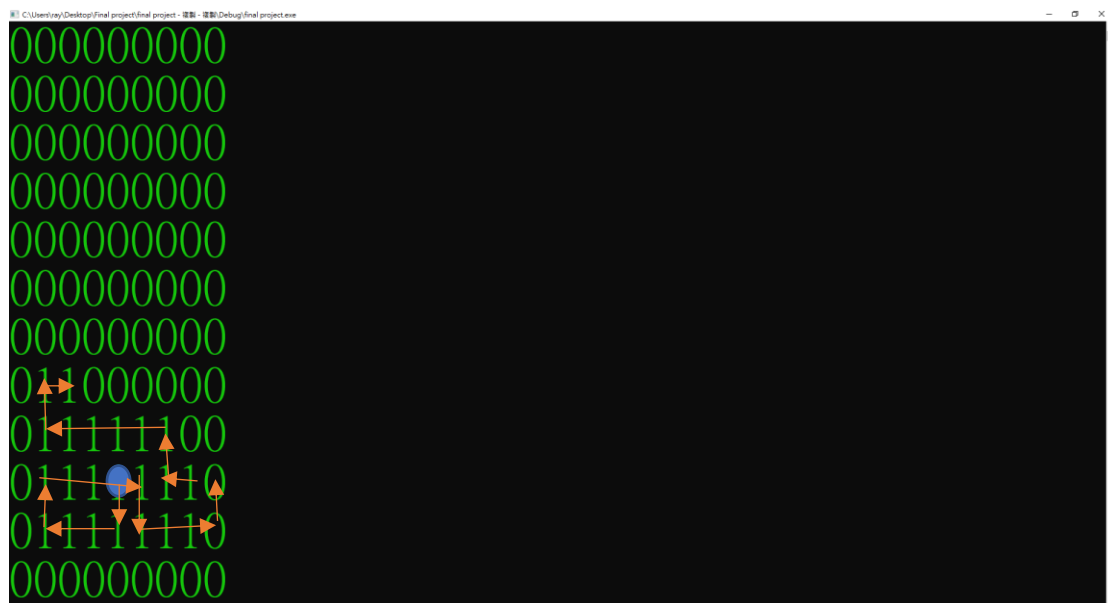
(三)實作

這部分只會講解一些比較需要提示的部分，因為時間不足。

開門:



我所使用的是遞迴方式，望四個方向搜尋，順序是下左右上。藍色為起始點。



移動:

也是用遞迴，我把怪物移動與角色移動寫在一起。

怪物移動 mode=1:

碰到怪物與地板以外的物體停止。

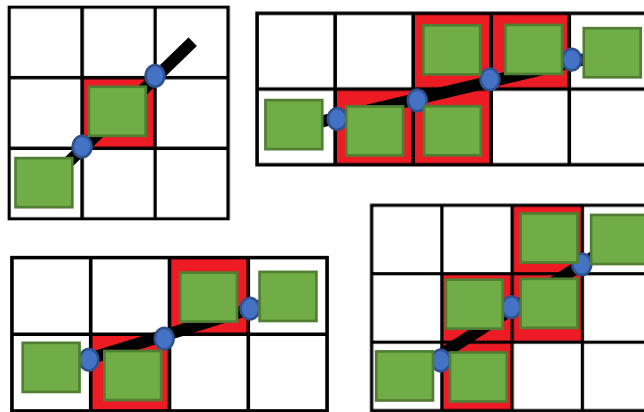
角色移動 mode=0:

碰到角色與地板與門宜外的不會跳出只會靜止不動。

請查看程式上的註解

視野判斷:

尋找所有 x 為整數:

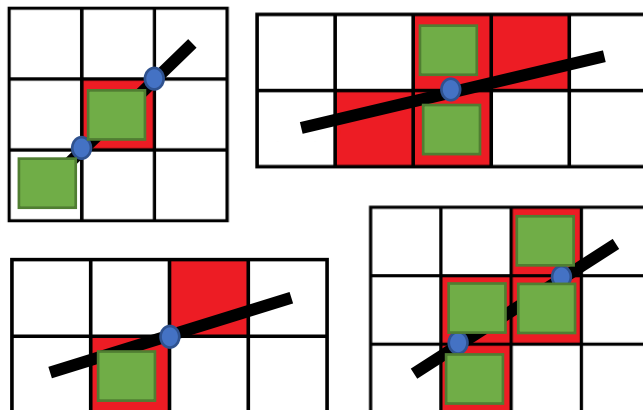


只要對應到的 y 不為整數就判斷 map[y 無條件捨去][x]和 map[y 無條件捨去][x-1] 是否是牆。

只要對應到的 y 為整數就判斷 map[y 無條件捨去][x]是否是牆。

如果為牆則視野被牆擋到。

尋找所有 y 整數:



只要對應到的 x 為整數就判斷 map[y][x 無條件捨去]和 map[y-1][x 無條件捨去]是 是否是牆。

只要對應到的 x 為整數就判斷 map[y][x 無條件捨去]是否是牆。

如果為牆則視野被牆擋到。

綠色方塊為判斷方格，會發現如果只有單一放像會有一些地方沒判定到，所以 必須都做。(可能有 bug 因為時間很趕思考時間有點少)