

# 第十三章作业 - 文字版挂机地牢探险游戏的设计

---

第三次迭代：调整输出内容；补充缺失状态；补充战斗细节；

## 文件结构

工程文件在VSCode的C++环境下开发完成，包括以下文件：

- `main.cpp`：主程序文件；
- `roles.h`：角色类文件；
- `rooms.h`：房间类文件；
- `result_1.png`：输出结果截图；
- `result_2.png`：输出结果截图；
- `README.pdf`：作业说明
- `launch.json`：VSCode的C++环境配置文件；
- `tasks.json`：VSCode的C++环境配置文件；

编译`main.cpp`后，命令行输入

```
1 | ./main
```

即可执行。

## 代码功能

实现以下功能：

- 实现探险者、怪物、怪物首领、有武器的怪物角色类型；
- 实现营地、普通房间、陷阱房间、首领房间、武器房间类型；
- 实现buff结算、exp结算、房间统计功能；
- 实现武器以及耐久度功能；
- 实现进入房间总数、进入的不同类型房间总数统计；

- 实现延时输出；
- 使用 `try-catch` 异常捕获结构；
- 扩展1：
  - 实现boss房间以及boss特殊攻击模式；
- 扩展2：
  - 实现武器房间，使用武器的怪物，使用武器的玩家；