

## CPP Coding Assignment #3

### 文字模式貪食蛇遊戲

電子檔 2020/05/04 09:10 前上傳至 AACSB

#### 學習目標

這次作業的主要的目標是將上個作業的貪食蛇以 class 的方式改寫，比前一次又複雜一些，請同學把握時間及早開始，並在截止日之前將作業上傳至 AACSB。

#### 問題與要求說明

1. 和上次作業相同，同一時間螢幕上只會有一份食物，蛇吃到食物就會變長一節，但這次要讓兩個使用者各自操作一隻蛇競賽。一旦有一隻蛇的頭碰到牆壁或另外一隻蛇的身體就算輸並結束遊戲。
2. 兩隻蛇的起始位置必須不同。
3. 要能夠儲存遊戲進度至檔案中，檔名可以寫死在 code 裡面。
4. 為了簡化流程，若是程式開始時遊戲進度檔存在，就自動 load 進來，並從儲存的進度開始遊戲，如果檔案不存在，則遊戲需要從頭開始。
5. 所有 class 內部的 property 必須是 private，必要時才提供 setter / getter function 讓外界存取。Setter function 必須做必要的檢查，以免非法或不合邏輯的值被寫入 property 中。

#### \*作業繳交應注意事項

- 電子檔請於**作業繳交截止時間(2020/05/04 09:10AM)**以前上傳至  
<http://aacsbs.management.ncku.edu.tw/>
  - 請同學將整個 Visual Studio 的專案資料夾壓縮起來，並將壓縮檔命名為“學號\_hw3.zip”，壓縮前請先做 Clean Solution 的動作並刪除“.vs”資料夾，以降低檔案大小。”.vs”資料夾是隱藏，必須在檔案總管中打開顯示隱藏檔案的選項才能看到。

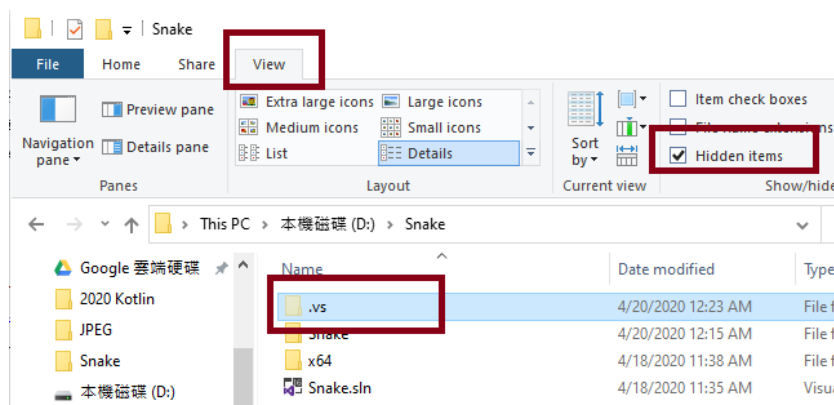


Figure 1 檔案總管中顯示隱藏檔案

- 最後再將壓縮檔(學號\_hw3.zip)，上傳至 AACSB 系統（！注意！：**請勿**將 cpp 檔、.h 檔 copy/paste 至 word 檔而上傳之）