

JAVA 程式設計進階 作業五：Functional Programming

本次作業為上次第二小題電流急急棒的延伸，使用 Functional Programming 方式完成遊戲功能。

一、功能描述

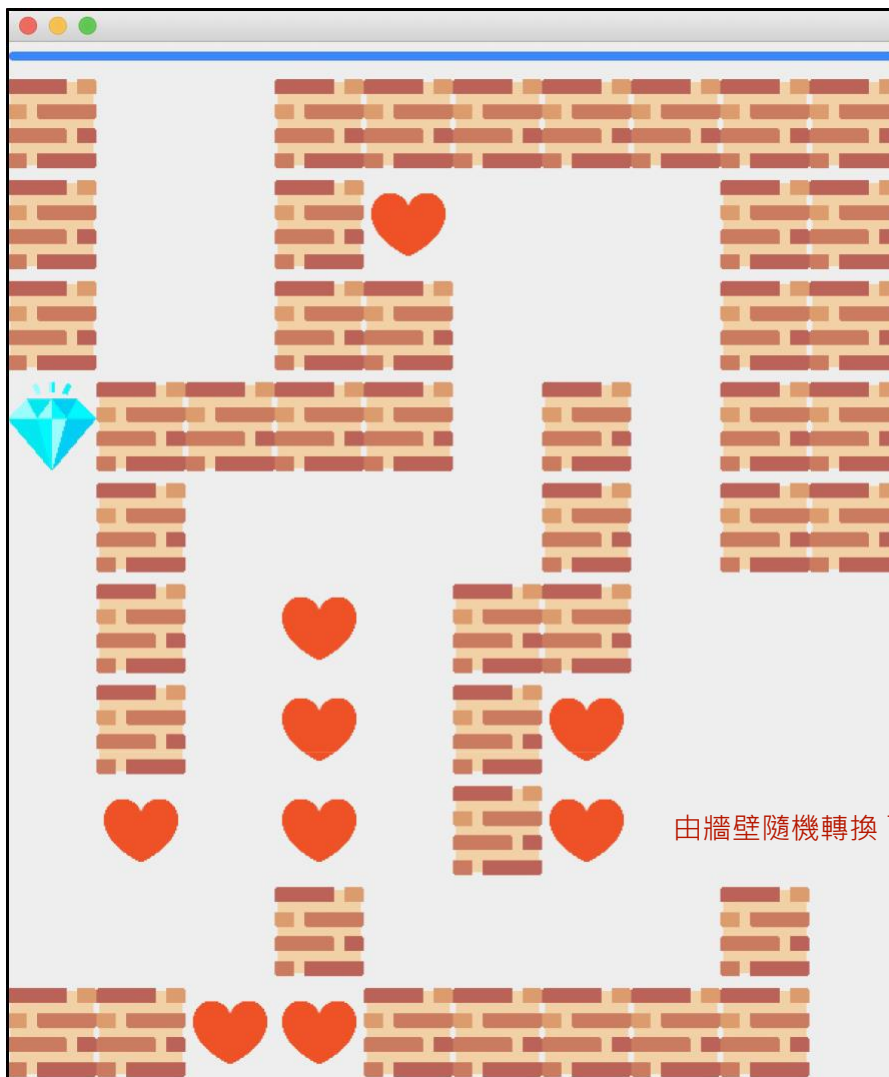
1. 利用 functional programming 的方式將地圖檔 map.txt 讀入，並根據讀入的值判斷該位置是什麼物件（牆壁、道路或出口）。(40 %)
2. 利用 functional programming 的方式，隨機將幾個牆壁轉為愛心。(40%)
3. 繪製血條，血條值在 0~100 間。(10%)
4. 滑鼠碰到道路時 血條扣 5 分，碰到牆壁扣 20 分。(10%)

1 為牆壁

wall.txt										
1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1
1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1
2	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1
0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0
0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0
0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0
0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0

2 為出口

0 為道路



血條

由牆壁隨機轉換而成的愛心

二、附件

1. brickwall.png：牆壁的圖片
2. diamond.png：出口的圖片
3. heart.png：就是愛心
4. map.txt：地圖檔
5. map.xlsx：方便讓同學看地圖長怎樣，如果想改地圖也可以自行修改

參參、寫作規定

1. 請將整個專案匯出為 zip 檔，詳細操作請見共用文件/安裝教學/02. 匯出教學.pdf
2. 命名及寫作規則，不符規範扣 10%：
 - ① 匯出檔案的名稱：HW5_學號_姓名(中文).zip
 - ② JAVA 專案名稱：HW5_學號
 - ③ 主程式名稱：Main.java
 - ④ 主程式一開頭請註解作者姓名、學號、系級
3. 請適當註解並縮排
4. 無法執行及因匯出格式錯誤而無法順利匯入者一律 0 分

肆、繳交 方式：

1. 請將 zip 檔上傳 至 LMS 作業區
2. 繳交期限：2019/12/06 (五) 23:55:00
3. 遲交 一天扣作業成績 5%