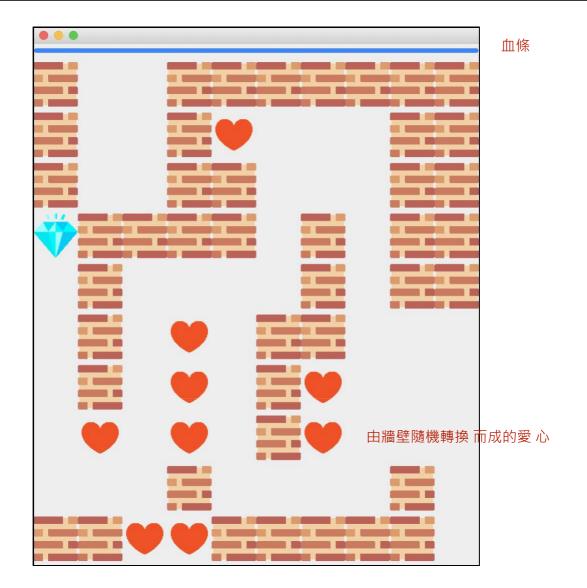
JAVA 程式設計進階 作業五: Functional Programming

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。

-、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%)

Wall.txt										1 為牆雪
1 0 0 1 1 0 0 0 1 1 1 0 0 1 1 0 0 0 1 1 1 0 0 1 0 1 0 1 1 0 1 0 0 0 0 1 0 1 1 0 1 0 1 0 1 1 0 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0	wall.txt									
1 0 0 1 1 0 0 0 1 1 2 1 1 1 1 0 1 0 1 1 0 1 0 0 0 0 1 0 1 1 0 2 為出口 0 0 0 1 0 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 0 0 0 1 0 1 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
2 1 1 1 0 1 0 1 1 0 1 0 0 0 1 0 1 1 0 2 為出口 0 0 0 1 0 1 1 0 1 0 1 0 1 1 0 0 0 0 1 0 1 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1
0 2 為出口 0 1 0 1 1 0 0 0 0 1 0 1 0 1 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1
0 2 為出口 0 1 0 1 1 0 0 0 0 1 0 1 0 1 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	2	1	1	1	1	0	1	0	1	1
$egin{bmatrix} 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 &$		1	0	0	0	0	1	0	1	1
$ \begin{bmatrix} 0 & 1 & 0 & 1 & 0 & 1 & 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 \\ \end{bmatrix} $	0 2 4	為出 山	0	1	0	1	1	0	0	0
$\begin{bmatrix} 0 & 0 & 0 & 1 & 0 & 0 & 0 & 1 & 0 \end{bmatrix}$	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0
	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0
$egin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
	1	1	1	1	1 0	為道路	1	1	1	0



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%