由於時間關係，所以可能要先開發一個只具備基本功能的版本，後來再照著這個版本繼續加上去，我覺得第一版應該具備以下幾個條件:

1. 走路 目前要思考之處為 若按下右或左 則該直接讓螢幕轉90度 還是要讓它慢慢轉
2. 結束 第一版還沒死亡 所以只有走出迷宮 這種遊戲結束法 我認為結束應回傳一個值 以免以後有其他結束法而不能區別
3. 迷宮要可以自訂 這是為了增加耐完度 可互相設計地圖來走 未來還可以加入計時、加分物件等…方式 來做比賽輸贏的依據

第一版地圖的自訂檔應寫於txt內

一開始為兩整數 代表地圖長寬

接著為地圖內容 每一個格皆以一字元表示 分別有:

r 代表道路 玩家可向此方向走

w 代表牆 玩家不能往此方向走

s 遊戲開始的地方 地圖也是記成r 不過玩家位置一開始會在這

e 結束點 出口 一碰到就輸出結束flag

範例:

6 5

wwwwww

wrrrrw

wrwwrw

wsrwew

wwwwww

作法:

打開遊戲前會有主控台框跑出來要玩家輸入地圖檔名此作法與一般c語言無任何差異，可在所有openGL程式碼之前寫，輸入完後開始讀檔，存入一矩陣中，並將玩家所在位置、面向哪方等…以struct或class存，接著作開視窗、init、繪圖、mainloop等openGL動作，當鍵盤有變動時，存玩家資料處就會更改，並依照目前位置等玩家資料，對照map的矩陣決定要畫什麼。