操作說明：

1. 使用 WASD(wasd) 按鍵進行前後左右之移動。
2. 按鍵 L(l) 控制手電筒開關。
3. 按鍵 T(t) 控制迷宮中間大燈開關。
4. ESC 關閉。
5. 使用滑鼠進行視點之移動。
6. 單擊滑鼠左鍵，可拋出物體。
7. 螢幕畫面可自由縮放調整。
8. 若有需要更改地圖，請修改Map.txt。

3dmaze.cpp程式說明：

1. 移動與視角
   1. 用 gluLookAt 改變視點與視角，視角由視點(camera\_eye)加上視線方向(camera\_ray)來決定。
   2. 將滑鼠X座標佔螢幕寬度比例分配360度視線方向，用sin和cos算出X軸與Z軸分量決定camera\_ray之方向。
2. 牆壁與迷宮
   1. DrawWall 輸入X和Z的座標，以此座標為中心繪製單位牆壁。寬高定義於3dmaze.h檔。
   2. 貼圖由 DrawTexture 繪製，用 GL\_REPEAT 的方式貼圖。
   3. 迷宮每個單位格同一個單位牆壁之大小，中心點原點。
3. 光線
   1. 預設為開啟手電筒燈光，關閉迷宮中間大燈。
   2. 手電筒燈光為聚光燈，根據玩家視點位置(camera\_eye)移動，永遠照相玩家視線方向。

程式確定皆可正確執行，但不同電腦執行結果不盡相同。

目前尚無撰寫碰撞檢測。

參考網站: <http://www.cnblogs.com/Baesky/archive/2010/11/12/1876157.html>(光線公式)