

Sokoban

用c++简单实现的控制台推箱子小游戏

运行流程

程序从文件夹gameCases中读取关卡数量和关卡内容，首先打印游戏名称，玩家按键开始游戏之后打印地图，可以通过wasd四个键控制主角移动或推箱子，将所有箱子移动到指定位置视为过关，若所有箱子均无法被推动视为该关卡失败，打印提示信息之后重新开始本关，通过全部的关卡则视为游戏胜利。

地图说明

空格 (' ', ASCII 32) 代表空地，#代表障碍，O (大写英文字母O) 代表玩家所在位置，x (小写英文字母x) 代表箱子需要移动到的位置，= (数学等号) 代表箱子。

游戏规则

大概与传统推箱子类似，玩家可以自由移动，也可以在一个箱子周围向某个方向移动以向这个方向推动这个箱子，但是不能推动两个及以上个叠在一起的箱子，将所有箱子移动到指定位置视为游戏胜利，当程序检验到没有胜利且所有箱子都无法被移动时视为游戏失败。

在这个程序中，箱子认为是相同的。

关卡描述文件构成

gameCasesNum.txt文件中为一个整数，表示关卡数量 n 。

每一个关卡用一个单独的txt文件表示，描述每一关的具体文件名格式为" case " + k ，其中 k 是本关编号，程序将会读取case1.txt到case(+) n .txt文件。

对于每一个case文件，第一行包含两个正整数length和width，分别代表地图长和宽。

然后有length行，每行包含width个字符，字符的对应关系在地图说明中已经给出，由于空格处理起来比较麻烦，在case文件中用字符\$ (dollar) 代替空格。

默认包含给出的3关，玩家可以自行添加或修改地图文件。