

## 炸弹人项目第一阶段

姓名： 谢子恩     学号 181840268

代码还没有完全完成，因此并未生成一个可以运行的.cpp 文件，本篇报告简要说明目前已经做的工作，在下一阶段会尽快补全。

代码的几个类：

Map\_g: 地图。包含获取地图中某个位置的信息，修改地图中某个位置的信息，打印地图，产生道具四个成员方法。

bomb: 炸弹，记录此炸弹属于哪一个玩家，这个玩家是否已经放过炸弹，这个炸弹的威力，炸弹位置，这个玩家炸死过几个人。包括放置炸弹，炸弹爆炸，更新炸弹威力，更新玩家炸死的人数即分数，更新是否此玩家放过炸弹这些成员方法。

Player: 玩家，记录玩家是否死亡，玩家位置，这个玩家的炸弹。包括更新成员位置，改变生存状态，获取生存状态这些成员方法。

建立 4 个玩家对象的全局变量，1 个地图对象的全局变量。

主函数需要包含键盘事件，人物移动的指令实行需要间隔时间，放置炸弹和炸弹光波消失加入定时事件队列，游戏进行一分三十秒结束，全场剩下一个玩家 0 个电脑，或全场 0 个玩家 1-2 个电脑时，游戏结束。

进度：

以上内容 map\_g 和 bomb 部分已经完成，Player 部分需要更新，主函数暂时没有完成。

遇到的困难：

C/C++ 语言基础不扎实，项目前期从头学习了大量 C 语言知识，C++ 面向对象知识，目前已经逐渐熟悉，后面会跟上进度。

致谢：感谢问题求解团队提供的资源与帮助，一个月的时间逐渐学习掌握 C/C++ 语言，希望接下来取得更多进步。