EE1003-\* Introduction to Computer I

|  |  |
| --- | --- |
| Project ID | 3 |
| Project Name | PACMAN |
| Team#: (Student ID, Student Name) | 53 107501557 劉孟涵  107501556 林昱辰 |

1. 使用說明 (Instructions)

使用 上、下、左、右、enter鍵控制遊戲

可改變鬼的數量

1. 函式說明 (Functions)

void SetColor(int f=7,int b=0) 改變字體顏色

void locate(int x,int y) 改變輸出位置

void hide() 隱藏游標

int gameOver() 遊戲結束

void gC() 判斷勝利或失敗

void makeMonster() 生成怪物

void mW() 控制怪物移動

void findDirection1() 小精靈將在下個路口自動向上轉

void findDirection2() 小精靈將在下個路口自動向下轉

void findDirection3() 小精靈將在下個路口自動向左轉

void findDirection4() 小精靈將在下個路口自動向右轉

void portalL() 小精靈從左傳送門傳送至右傳送門

void portalR() 小精靈從右傳送門傳送至左傳送門

void runUp() 小精靈持續向上移動

void runDown() 小精靈持續向下移動

void runLeft() 小精靈持續向左移動

void runRight() 小精靈持續向右移動

int main() 主程式

1. 流程圖 (Flowcharts)
2. 團隊分工 (Teamwork if possible)

林昱辰:

程式編寫

構思函式

劉孟涵:

Debug

構思函式

程式流程圖

1. 自我檢討 (Review)

程式碼不夠整潔

1. 其他 (Others)

已完成未加入

加速模式

未完成構想

玩家可載入自創地圖

怪物自動追蹤

視野縮小模式

多人模式(額外玩家可當怪物)