

§ 13. 输入输出流

补充:

1、假设文件 game.dat 为某个游戏的存档文件，要求写一个能对存档文件中各项目进行修改的程序

【要求:】1、game.dat 的大小为 64 字节，具体的含义值及每个值的正确范围如下

64 个字节的解释如下:

1-16 : 玩家的昵称, 最多 15 个字符
17-18: 生命值 (0-10000)
19-20: 力量值 (0-10000)
21-22: 体质 (0-8192)
23-24: 灵巧 (0-1024)
25-28: 金钱数量 (0-100000000)
29-32: 名声值 (0-1000000)
33-36: 魅力值 (0-1000000)
37-44: 预留值, 暂不用
45 : 移动速度 (0-100)
46 : 攻击速度 (0-100)
47 : 攻击范围 (0-100)
48 : 预留值, 暂不用
49-50: 攻击力 (0-2000)
51-52: 防御力 (0-2000)
53 : 敏捷度 (0-100)
54 : 智力 (0-100)
55 : 经验 (0-100)
56 : 等级 (0-100)
57-58: 魔法值 (0-10000)
59 : 使用魔法时每次消耗的魔法值 (0-100)
60 : 魔法伤害力 (0-100)
61 : 命中率 (0-100)
62 : 魔法防御力 (0-100)
63 : 暴击率 (0-100)
64 : 耐力 (0-100)

2、要求所有值都能修改，但修改只能在每个值的合理范围内

3、人机交互界面用类似于 KFC 的菜单方式列出各项，选某项后进行具体修改

4、附件中提供一个 read-gamedat.exe，可以读取 game.dat 的内容并在屏幕上显示，用于验证修改是否正确

5、给出一个示例 game.dat 供参考 (16 进制查看与编辑可用 UltraEdit 软件)

【本次作业占平时成绩分数: 1】

【作业要求:】

1、6 月 16 日前网上提交本次作业，网址: <http://210.75.207.54:7200>

2、每题所占平时成绩的具体分值见网页

3、超过截止时间提交作业会自动扣除相应的分数，具体见网页上的说明

【特别提示:】

6月16日 23:59:59 为本课程所有作业（目前尚余第10章10-b2/第11-13章全部作业）的最后提交时间，超时后系统会关闭，不再允许登录!!!!