

Computer Programming (EE1005)
Final Project — 大富翁
(Due : June 17)

目標：做一個 5x5 的環遊世界大富翁，由玩家和電腦比賽，遊戲中可以購買土地、建造房屋，如過走到對手的地要付過路費，若某方破產則為輸家，另一方為贏家，此時遊戲結束。

規則：Player(玩家)和 Computer(電腦)一開始的金額為 5000 元，每塊地 1500 元，過路費為 500 元；每棟房子 1000 元，房子最多蓋到 2 棟，其中 1 棟房子過路費 1000 元，2 棟房子過路費 1500 元，如下表所示。

	只有土地	1 棟房子	2 棟房子
購買費(元)	1500	1000	1000
過路費(元)	500	1000	1500

範例：

開始遊戲，玩家可擲骰子、存檔或結束。

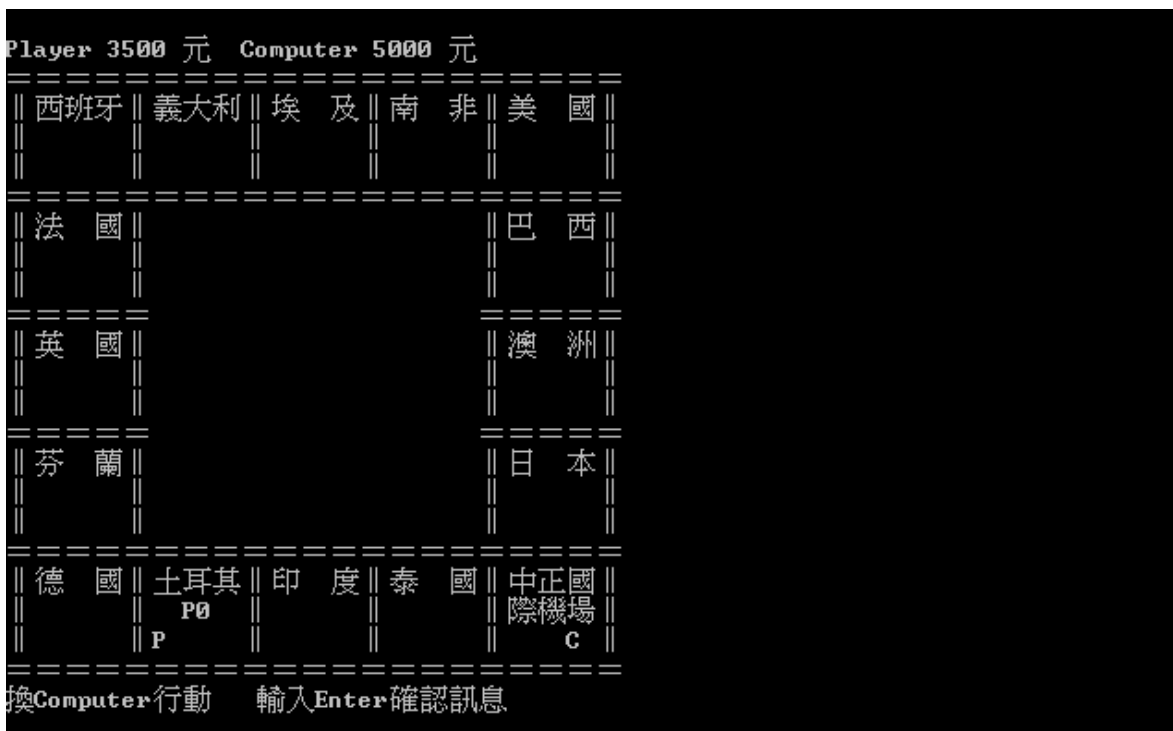
```
Player 5000 元 Computer 5000 元
=====
|| 西班牙 || 義大利 || 埃及 || 南非 || 美國 ||
||          ||          ||          ||          ||          ||
=====
|| 法國 ||          ||          ||          || 巴西 ||
||          ||          ||          ||          ||          ||
=====
|| 英國 ||          ||          ||          || 澳洲 ||
||          ||          ||          ||          ||          ||
=====
|| 芬蘭 ||          ||          ||          || 日本 ||
||          ||          ||          ||          ||          ||
=====
|| 德國 || 土耳其 || 印度 || 泰國 || 中正國 ||
||          ||          ||          ||          || 際機場 ||
||          ||          ||          ||          ||  P   C  ||
=====
換Player行動 <D>擲骰子 <S>存檔 <Q>離開:d
```

骰子的大小可在地圖中表示出來。提供購買土地的選擇。



購買土地之標示方式如下表所示，P 代表 Player；C 代表 Computer。

	只有土地	1 棟房子	2 棟房子
Player	P0	P1	P2
Computer	C0	C1	C2



Computer 行動及買地



基本要求：

1. 可以儲存紀錄及讀取歷史紀錄。
2. 開頭畫面主功能選單(開始遊戲或讀取紀錄等)。
3. 印出 Player 及 Computer 所擁有的金額。
4. 印出遊戲地圖。
5. 遊戲玩家選擇之功能選單(是否擲骰子或購買土地房屋等)。
6. 骰子擲出的結果隨機產生，並可在地圖中標示走了幾步路。此外購買之土地或房屋可標示出來。
7. 走到對手的地需付過路費。
8. 判斷遊戲是否結束，印出勝利訊息或失敗訊息。

加分：

1. 美化畫面。
2. 有卡片功能可以使用。
3. 有卡片屋可以購買卡片。
4. 有機會及命運之功能。
5. 其他功能。

繳交：程式、心得報告(想法、流程)

負責助教：羅欣瑜(meteorjill@yahoo.com.tw)