



# 程式設計 7

交通大學資訊工程系 黃俊龍

# Kithgard地牢

The screenshot displays the Kithgard dungeon interface. At the top, there are navigation buttons for '地圖' (Map), 'KITHGARD 地牢' (Dungeon), and '遊戲選單' (Game Menu). A mission objective panel on the left shows '避開尖刺' (Avoid spikes) and '收集寶石' (Collect gems) with a '目標: 未完成' (Goal: Not completed) status. The main game area shows a character named ANYA in a stone dungeon with spikes and a gem. A 'METHODS' panel lists movement functions: hero.moveDown(), hero.moveLeft(), hero.moveRight(), and hero.moveUp(). A code editor on the right shows Python code with 'hero.moveRight()' highlighted. A '小提示' (Hint) button is in the top right, and a '運行' (Run) button is at the bottom of the code editor. The bottom UI includes a character portrait, name 'ANYA', a health bar, and a level indicator '11'.

地圖

KITHGARD 地牢

遊戲選單

小提示

✓ 避開尖刺  
收集寶石  
目標: 未完成

METHODS

```
hero.moveDown()  
hero.moveLeft()  
hero.moveRight()  
hero.moveUp()
```

程式語言: Python

```
1 # 向寶石進發。  
2 # 小心撞牆!  
3 # 在下面輸入你的代碼。  
4  
5 hero.moveRight()  
6
```

運行

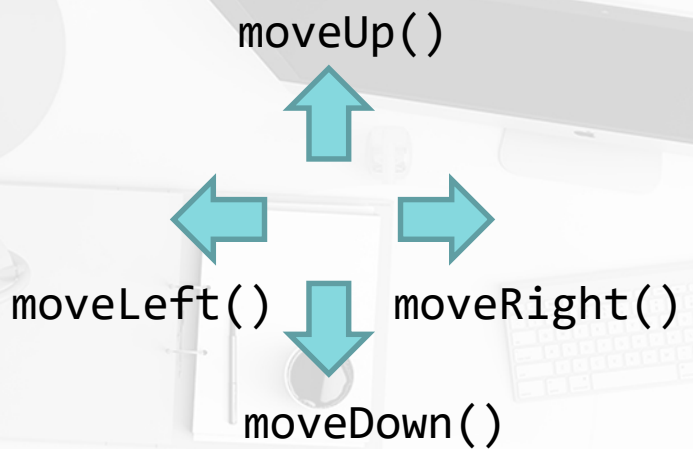
ANYA

11

# 向寶石進發。  
# 小心撞牆！  
# 在下面輸入你的代碼。

hero.moveRight()

物件      方法(函式)



# 向寶石進發。  
# 小心撞牆！  
# 在下面輸入你的代碼。

hero.moveRight()  
hero.moveDown()  
hero.moveRight()

移動方向和主角面朝的方向無關

井字號後面的內容是註解，不會被執行。  
一般是寫些給程式設計師看的說明文字。

```
# 向寶石進發。  
# 小心撞牆！  
# 在下面輸入你的代碼。
```

```
hero.moveRight()  
    hero.moveDown()  
hero.moveRight()
```

程式語言: Python

```
1 # 向寶石進發。  
2 # 小心撞牆！  
3 # 在下面輸入你的代碼。  
4  
5 hero.moveRight()  
6 hero.moveDown()  
7 hero.moveRight()
```

- Python的程式碼不可任意內縮
- CodeCombat裡採用標準Python語法，但大部份函式庫只能在CodeCombat內使用

# 真實姓名

