



# 程式設計 8

交通大學資訊工程系 黃俊龍

# 練習

請完成以下關卡

- 森林保衛戰
- 羊腸小道

# 林地小屋

地圖 林地小屋 遊戲選單

目標: 成功!

METHODS

- attack(target)
- findNearestEn...
- moveXY(x, y)
- else if/else while-true lo...
- say(message)

程式語言: Python

```
1 # Navigate through the woods, but be on the
  lookout!
2 # These forest cubbies may contain ogres!
3
4 hero.moveXY(19, 33)
5 enemy = hero.findNearestEnemy()
6 # The if-statement will check if a variable has
  an ogre.
7 if enemy:
8     hero.attack(enemy)
9     hero.attack(enemy)
10
11 hero.moveXY(49, 51)
12 enemy = hero.findNearestEnemy()
13 if enemy:
14     # Attack the enemy here:
15     hero.attack(enemy)
16     hero.attack(enemy)
```

ANYA 120

# If條件判斷式 (if)

```
enemy = hero.findNearestEnemy()
```

```
if enemy:  
    hero.attack(enemy)  
    hero.attack(enemy)
```

- if條件判斷式的條件。
- 當此條件為真/是(True)時，會執行此部份指令。
- if條件判斷式條件真要執行的指令須要統一縮排。

```
enemy = hero.findNearestEnemy()
```

```
if enemy:
```

```
    hero.attack(enemy)
```

```
    hero.attack(enemy)
```

- 當主角附近有敵人時，`findNearestEnemy()`會傳回敵人的名字，並將敵人的名字存在變數`enemy`中。
- 當變數`enemy`內容為敵人的名字時，`if`條件判斷式的條件為真，因此會執行`attack`兩次。
- 當主角附近沒有敵人時，`findNearestEnemy()`會傳回`None`，並將`None`存在變數`enemy`中。
- 當變數`enemy`內容為`None`時，`if`條件判斷式的條件為否，因此不會執行。