



程式設計 9 (II)

交通大學資訊工程系 黃俊龍

岩壁中的鬼抓人

The screenshot displays a game interface with several components:

- Top Bar:** Includes a map icon, the title "岩壁中的鬼抓人", a menu icon, and buttons for "小提示" (Tips) and "重新開始" (Restart).
- Gameplay Area:** A 3D environment with a character and a red path. A notification box says "抓到 Pender Spellbane" and "目標: 成功!".
- Character Panel:** Shows the character "ANYA" with a health bar and the number "18".
- Methods List:** A list of methods for the character, including `bash(target)`, `shield()`, `attack(target)`, `attackDamage`, `distanceTo(target)`, `findByType(type)`, `findEnemies()`, `findFriends()`, `findItems()`, `findNearest(enemy)`, `findNearestEnemy()`, `findNearestItem()`, `findHazards()`, `isPathClear(status)`, `health`, `maxHealth`, `pos`, and `gold`.
- Code Editor:** A Python code editor showing the following code:

```
程式語言: Python
1 # 抓住 Pender Spellbane 來學習她的秘密。
2
3 while True:
4     # Pender
5     # 在這邊是唯一的朋友，所以不管怎樣，
6     # 她都是最近的那一個。
7     pender = hero.findNearest(hero
8     .findFriends())
9
10    if pender:
11        # moveXY() 會移動到 Pender
12        # 的位置，
13        # 但當你移動到那裏時她已經跑掉了。
14        hero.move(pender.pos)
15
16    # move() 每次只移動一步，
```

抓住 Pender Spellbane 來學習她的秘密。

while True:

Pender 在這邊是唯一的朋友，所以不管怎樣，她都是最近的那一個。

pender = hero.findNearest(hero.findFriends())

if pender:

moveXY() 會移動到 Pender 的位置，

但當你移動到那裏時她已經跑掉了。

move() 每次只移動一步，

所以可以用來追蹤你的目標。

hero.move(pender.pos)

抓住 Pender Spellbane 來學習她的秘密。

while True:

Pender 在這邊是唯一的朋友，所以不管怎樣，她都是最近的那一個。

pender = hero.findNearest(hero.findFriends())

if pender:

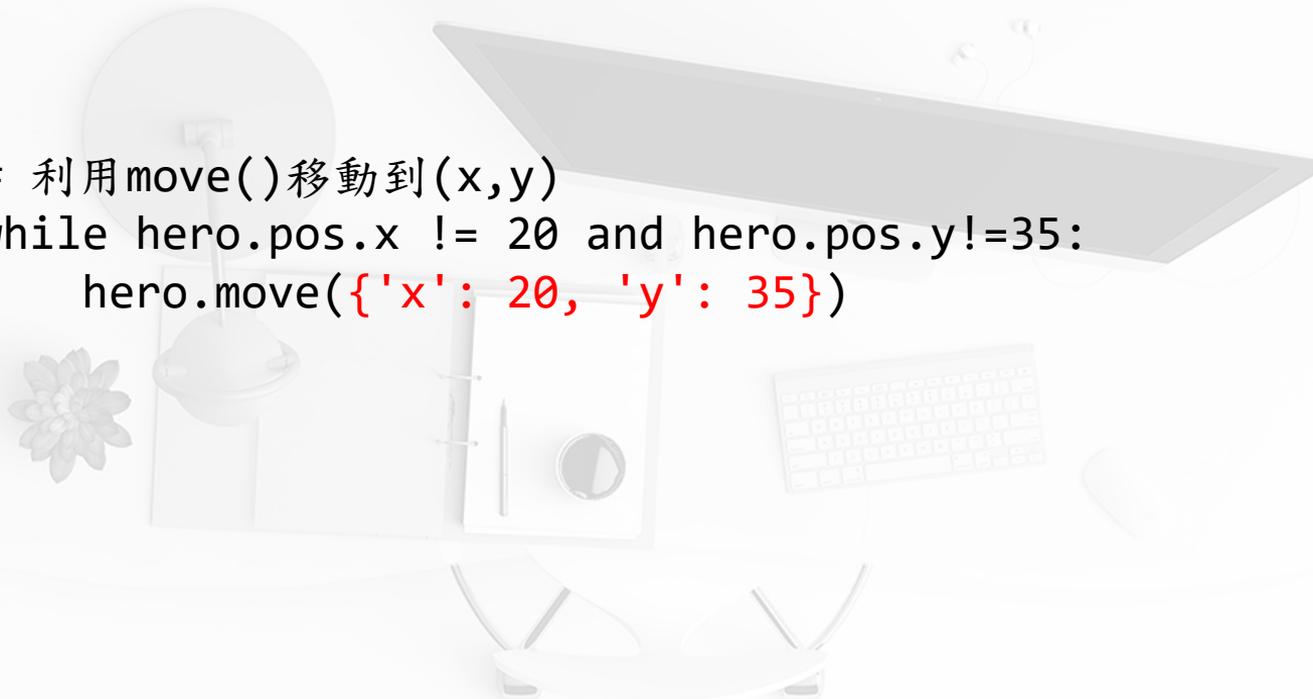
moveXY() 會移動到 Pender 的位置，

但當你移動到那裏時她已經跑掉了。

move() 每次只移動一步，

所以可以用來追蹤你的目標。

hero.move(pender.pos)



```
# 利用move()移動到(x,y)
while hero.pos.x != 20 and hero.pos.y!=35:
    hero.move({'x': 20, 'y': 35})
```