



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 three main sections:

- Top Left:** A navigation menu with a left arrow and the text "地圖" (Map). Below it, a green notification box says "✓ 抓到 Pender Spellbane ◦" and "目標: 成功!".
- Top Center:** The game title "岩壁中的鬼抓人" (Ghost Catcher in the Rock Wall) and a "遊戲選單" (Game Menu) button.
- Top Right:** A "小提示" (Hint) button, a directional pad icon, and a "重新開始" (Restart) button.
- Center:** A 3D game environment showing a character on a path of red dots in a rocky, mountainous landscape.
- Bottom Left:** A character portrait of a woman with red hair, labeled "ANYA", with a health bar and the number "18".
- Bottom Center:** A "METHODS" list for the character, including: bash(target), shield(), attack(target), attackDamage, distanceTo(target), findByType(type), findEnemies(), findFriends(), findItems(), findNearest(unfriendly), findNearestEnemy(), findNearestItem(), findHazards(), isPathClear(status), health, maxHealth, pos, and gold.
- Bottom Right:** A code editor window with the title "程式語言: Python". The code is as follows:

```
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:

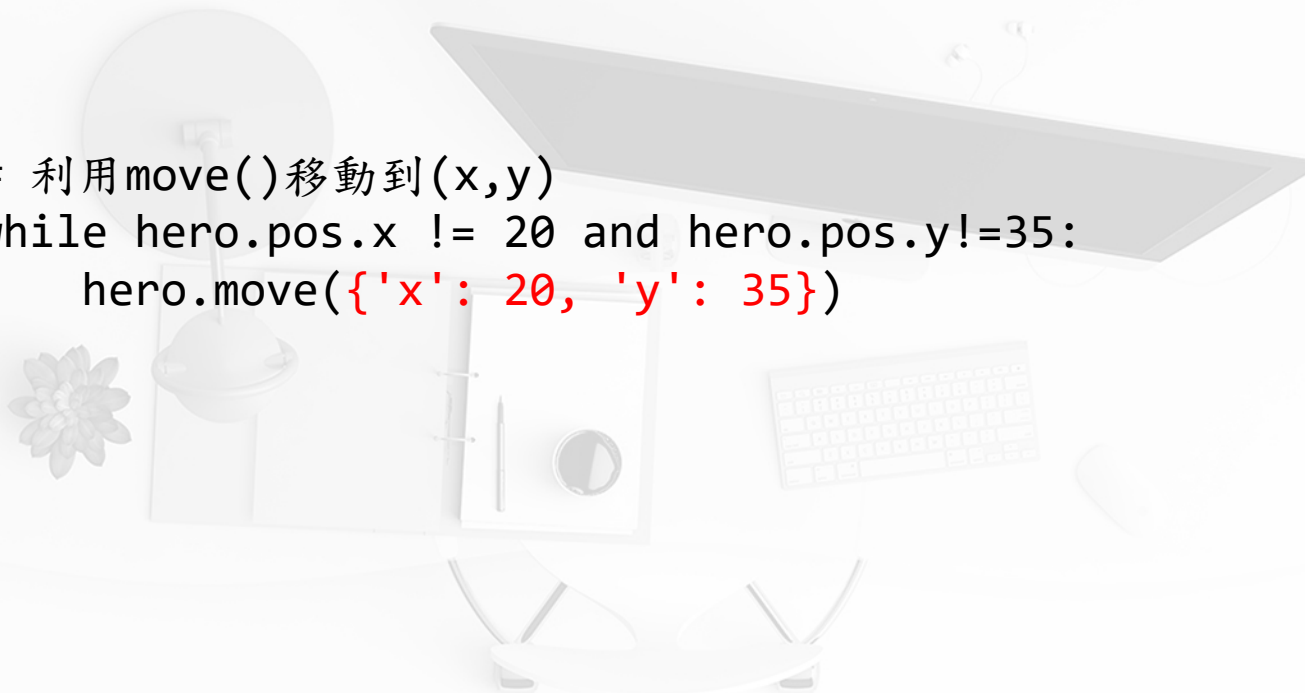
moveXY() 會移動到 Pender 的位置，

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})
```