

# Final Project

## -Running Dinosaur-

### 目標:

玩家有一隻角色(running dinosaur)，根據畫面前方所出現的障礙物進行閃躲，以及吃掉畫面中的星星來得到分數;遊戲不限時間，如果角色撞到障礙物(仙人掌、鳥)遊戲就結束。

### 注意:

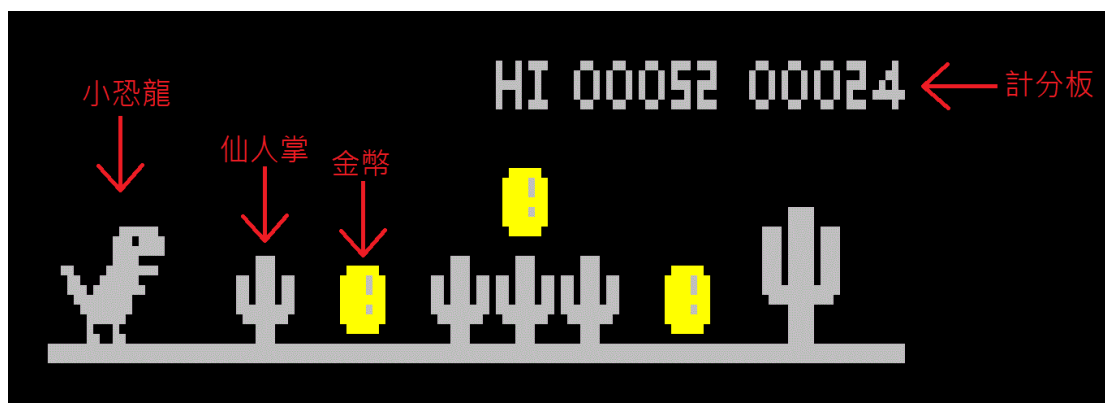
1. W 和 S 分別代表角色跳躍以及蹲下。
2. 畫面方向為右移。
3. 角色人物圖案可自訂(恐龍為佳)。

### 範例:

#### 1. 初始遊戲畫面

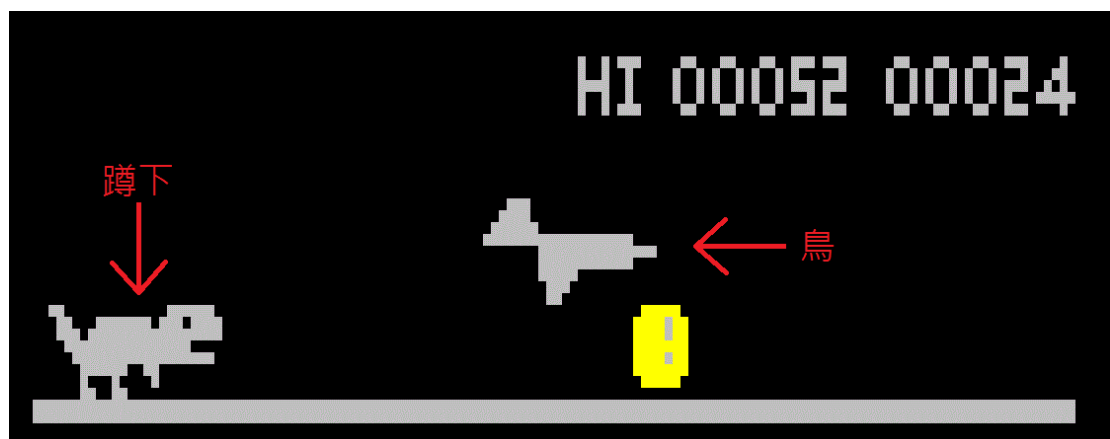
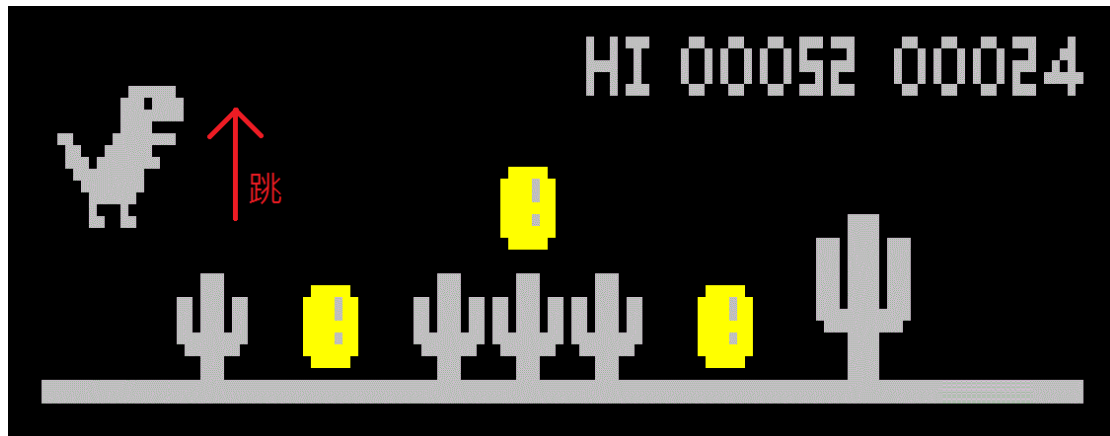
遊戲的畫面長寬可自己假設，但請以長方形為雛型。

➤ 畫面中必須要有小恐龍，障礙物，金幣和計分板



## 2. 遊戲開始

用 W 和 S 控制角色跳躍和蹲下，以閃避方塊或飛鳥，並讓角色吃到金幣獲得分數。



## 3. 遊戲結束

當角色撞到障礙物，則結束遊戲，需要有結束畫面。

Reference:



你可以透過斷線後，連上 google 來玩這款遊戲。

## 評分

1. 角色需具備基礎跳躍躲避障礙物功能。
2. 角色需具備蹲下躲避飛鳥功能。
3. 有計分以及吃金幣功能。
4. 角色為恐龍。
5. 有結束畫面。

### 加分：

1. 設計多款地圖~加分!!!
2. 增加額外效果，像是吃到特殊道具變大變小或加快速度等等  
~加分!!!
3. 視難易程度加分(不同高度的仙人掌跳躍, etc...)。

### 繳交格式：

1. 原始檔案，包含CPP檔(請詳細註解、縮排)、執行檔...等等。
2. 流程圖(用圖表表示或文字敘述均可)。
3. 心得報告。

**嚴禁抄襲，一經發現一律零分計算**

負責助教：

劉信宏 (yes0392889@gmail.com)

趙韋同 (ddcfei@gmail.com)