Final Project -Running Dinosaur-(助教說蠻難的)

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. ↑ 和 ↓ 分別代表角色跳躍以及蹲下。

2. 畫面方向為自動右移。

3. 角色人物圖案可自訂(恐龍為佳)。

範例:

1. 初始遊戲畫面

遊戲的畫面長寬自訂(以長方形為主。)

(設計: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↑ 和 ↓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。

要點:

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。

額外：

1. 設計多款地圖，一套闖關遊戲

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

3. 視難易程度加分(不同高度的仙人掌跳躍, etc…)。

4. 你可以透過斷線後，連上 google 來玩這款遊戲。