躲避遊戲

目標:障礙物由從上面掉下來，玩家必須躲開

規則:

1. 用鍵盤來控制目標物的最新位置。

法一: 讓玩家可以往上爬，↑ 為往上，← 為往左，↓ 為往下，→ 為往右

法二:讓玩家在平地來回走即可，← 為往左，→ 為往右

1. 畫面設計:

背景可能是隨意，樹枝?天空樓台?

法一:畫面由上往下移動:中途會有固定路障，在玩家往上爬的過程中，不能撞到頭

法二:畫面固定，有東西從上往下落下，玩家要躲開

(LabView遊戲雛型參考: https://www.youtube.com/watch?v=SVpHHkqQMlg)

1. 結束遊戲條件:

為遊戲計時:

1. 如果時間內，玩家碰到障礙物:

法法一:生命值會扣分，直到生命值=0，有標語表示:LOSE!，再讓玩家選擇重新挑戰或結束遊戲

法法二:直截遊戲結束，有標語表示:LOSE!，讓玩家選擇重新挑戰或結束遊戲

1. 時間一到，

法法一情境:玩家生命值>0，有標語表示:WIN!

法法二情境: 有標語表示:WIN!，

接著，讓玩家選擇下一關或是結束遊戲

optional:

1. 可能飄落物或是障礙物裡，可以設置:

生命水(用來加生命值的).

或是時間減少

或是防護罩(在有限時間內，用來擋障礙物，或是玩家碰到障礙物不會有事)

1. 可以設計一套破關

第一關:普通速度，東西很小

第二關:速度加快，東西有大有小

第三關:有第二關的情境，但要求玩家取得指定的飄落物

第四關(雖然我不是很喜歡):可能會有不明物體出來攻擊玩家