

106學年 期末專題報告

精靈球 Go Pokémon



班級：資一A

組員：

06156101 顏婕蓉

06156112 謝詠薇

06156147 蔡欣妤

06156154 連立荷

指導老師：黃彬華、鄭麗珍 老師

友情指導：張茗琪、陳冠億、蘇靖軒

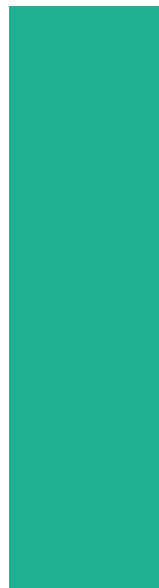


Contents

- 設計理念
- UML圖
- 新增/更改部分
- 遊戲畫面介紹
- 結束頁面
- 程式碼
- 工作分配
- 附錄



設計理念



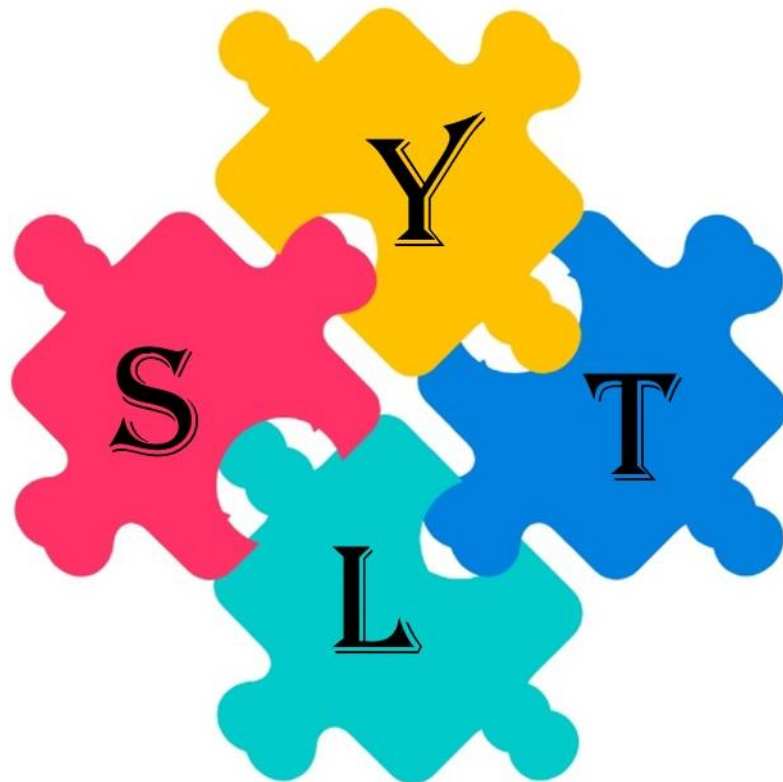


設計理念 - 公司名稱

The YST.L[®] Company

組員們在一陣苦思之後
突發奇想結合了四個人的姓氏
並由拼圖拼湊在一起
象徵著互助與合作的精神

Y：顏婕蓉
S：謝詠薇
T：蔡欣妤
L：連立荷





設計理念 - 等待畫面

外框：神奇寶貝填滿
內部：公司商標
兩者結合成精靈球的形狀

希望能將遊戲與開發者聯想在一起
共同體驗遊戲的樂趣





設計理念 - 遊戲背景

遊戲名稱：精靈球 Go Pokémon

小智一行人到鎮上，開啟了一趟奇幻的旅程。

一路上跌跌撞撞，遇上了其他兩位夥伴小霞與小剛，他們的任務是要捕捉鎮上所有的寶可夢，成為寶可夢大神！

但是，在這過程中，他們一行人需要控制體力，俗話說的好：休息是為了走更長遠的路。

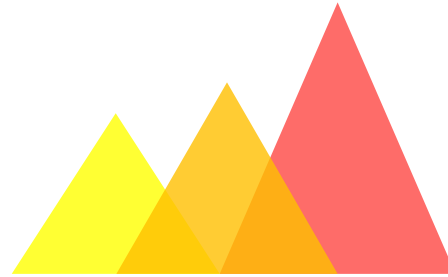
如果在路途上，他們耗盡了所有體力，將無法成為寶可夢大神！

過程中，當你遇上野生寶可夢，你會選擇戰鬥還是逃跑呢？當你捕捉到一定的數量，你將能選擇是否升級，擁有更強大的力量！

你/妳，準備好跟著我們去冒險嗎！

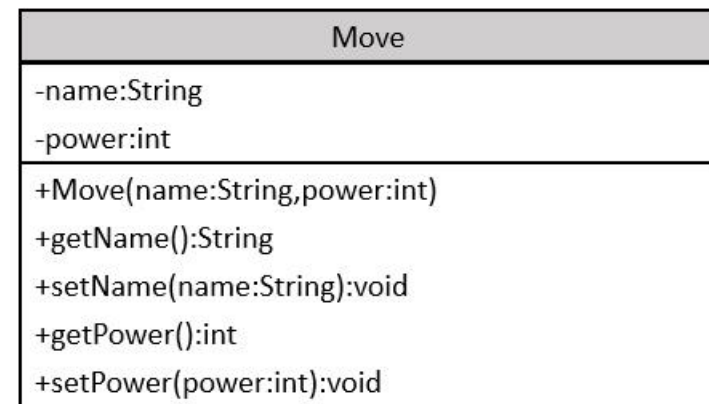
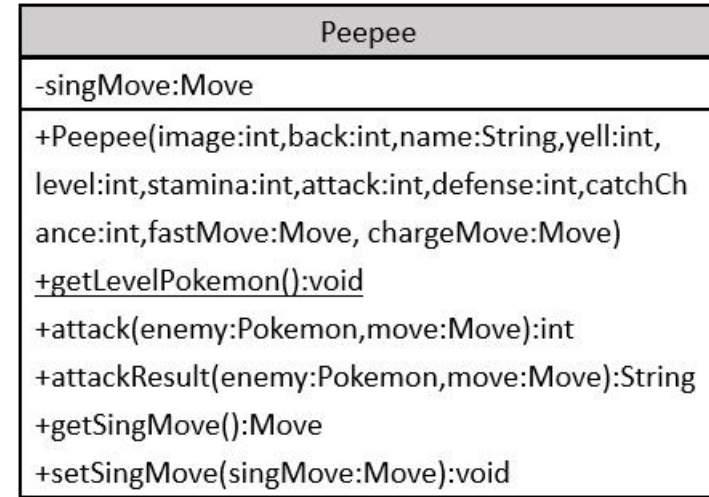
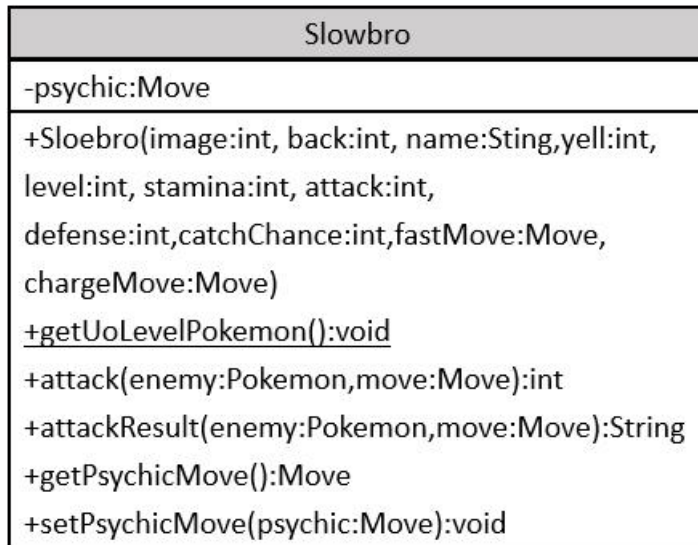
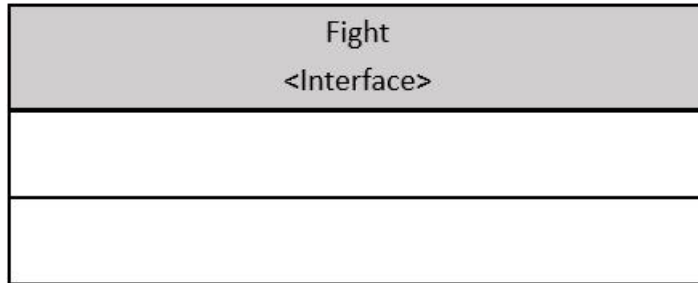
你/妳，有足夠的毅力與勇氣嗎！

To be continue



UML圖





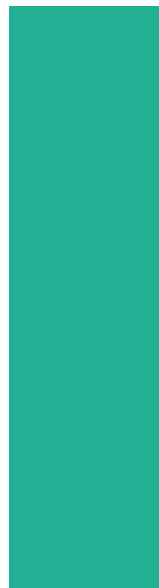


UML圖_Pokemon

Pokemon	
-image:int -back:int -name:String -yell:int -level:int -stamina:int	-hp:int -attack:int -defense:int -catchChance:int -fastMove:Move -chargeMove:Move
+Pokemon(image:int,back:int,name:String,yell:String,level:int,stamina:int,hp:int,attack:int,defense:int,catchChance:int,fastMove:Move,chargeMove:Move) +attack(enemy:Pokemon,move:Move):int +attackResult(enemy:Pokemon,move:Move):String +getBack():int +setBack(back:int):void +getYell():int +setYell(yell:int):void <u>+getFieldPokemons():List<Pokemon></u> +getImage():int +setImage(image:int):void +getName():String +setName(name:String):void +getLevel():int +setLevel(level:int):void	+getStamina():int +setStamina(stamina:int):void +getHp():int +getFullHp():int +setHp(hp:int):void +getAttack():int +setAttack(attack:int):void +getDefense():int +setDefence(defence:int):void +getCatchChance():int +setCatchChance(catchChance:int):void +getFastMove():Move +setFastMove(fastMove:Move):void +getChargeMove():Move +setChargeMove(chargeMove:Move):void <u>+getMyPokemons():List<Pokemon></u> <u>+addPokemon(pokemon:Pokemon):void</u>



新增/更改部分





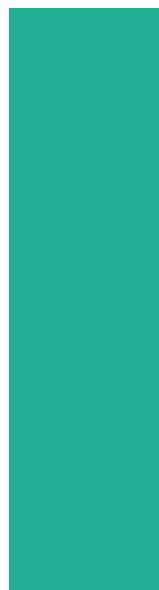
新增/更改部分：詳見附錄

- 新增：Class
 - MainActivity 等待畫面
 - LoginActivity 登入畫面
 - RolePage 選擇角色
 - UpupActivity 升級畫面
 - LastActivity 結束畫面
- 新增：Static
 - Energy 體力
 - Count 寶可夢數量
- 新增：結束遊戲與升級按鍵
- 新增：音效
- 更改：寶可夢、背景圖片
- 更改：app Icon
- 更改：攻擊與防禦參數
- 動畫：寶可夢對戰路線



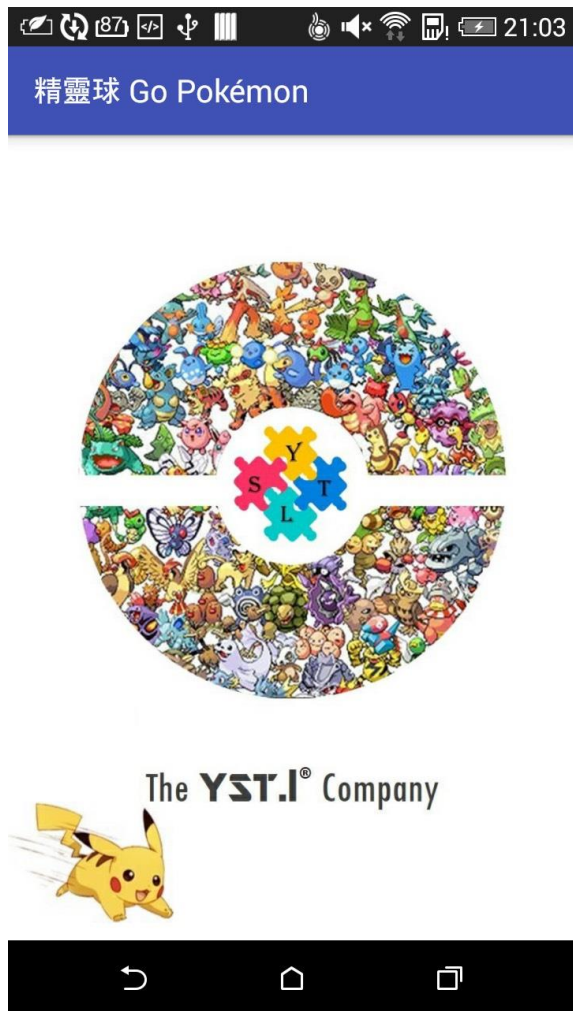
精靈球 Go Pokémon

遊戲畫面





登入畫面





角色介绍





精靈球





我的百寶箱



寶可夢在哪裡？

我的百寶箱！

YST.I 的Pokémon
捕捉完的寶可夢，會乖乖在百寶箱裡待命。

點擊「我的百寶箱」後，將出現使用者捕獲到的寶可夢，並同時顯示他們的 Hp 值，提供對打時的血量參考。





寶可夢 - 對打



寶可夢 開戰!

我的寶可夢vs野生寶可夢

YST.I 的Pokémon

除了使用精靈球，對打也能捕獲野生寶可夢。

點擊「我的寶可夢」→選擇一隻寶可夢→進入對打遊戲畫面

◇若**戰勝**，即可捕獲寶可夢

◇若**失敗**，野生寶可夢即消失





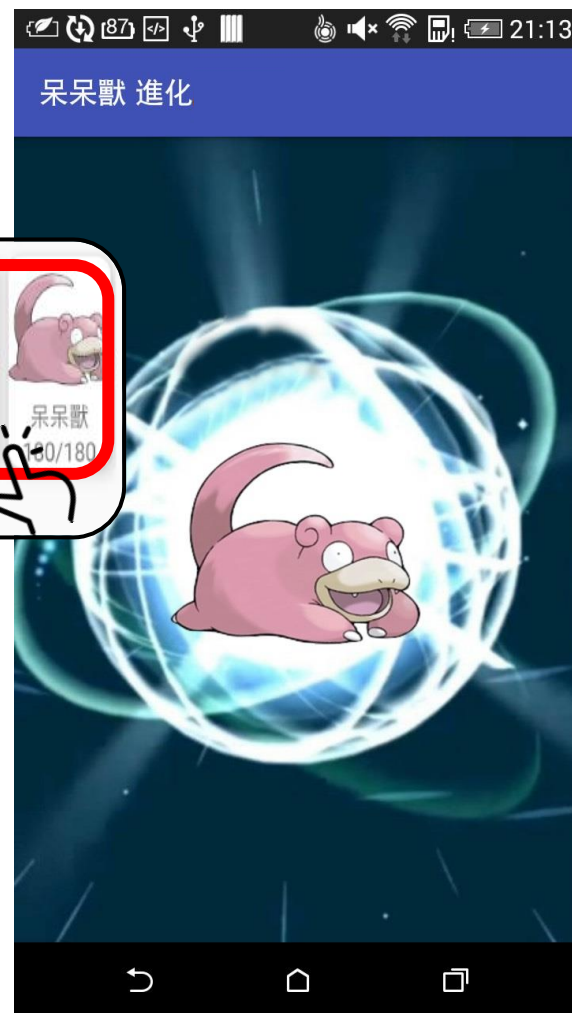
寶可夢 - 升級

若使用者捕捉到「三隻相同的寶可夢」，即可點擊升級！



升級 寶可夢

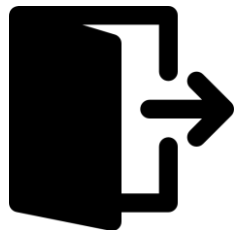
升級成「呆河馬」！





結束畫面

點擊「結束遊戲」即可離開。



休息一下～

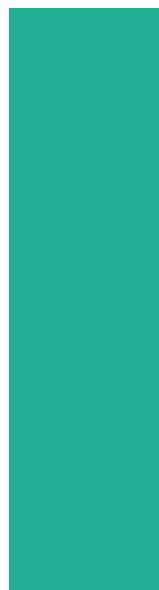
愛護眼睛 進廣告摺

◇若是體力值下降為「零」，
將自動結束遊戲。





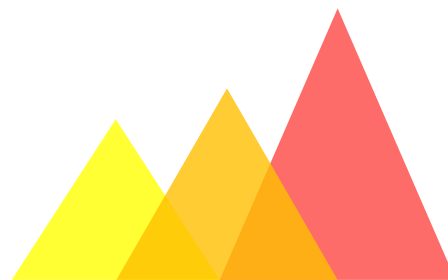
程式碼



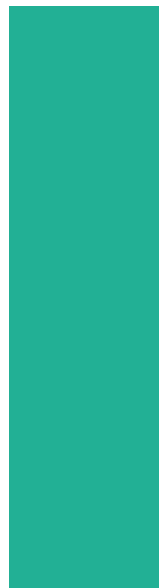


程式碼：詳見附錄

- Controller
 - BallHuntActivity
 - LastActivity
 - LoginActivity
 - MainActivity
 - MainPageActivity
 - PokemonActivity
 - PokemonHuntActivity
 - RolePageActivity
 - UpupActivity
- Model
 - Fight
 - Move
 - Peepee
 - Pokemon
 - Slowbro



工作分配





工作分配



程式編輯

謝詠薇
顏婕蓉
連立荷
蔡欣妤



紙本製作

蔡欣妤
顏婕蓉
謝詠薇
連立荷



demo

顏婕蓉
謝詠薇
蔡欣妤
連立荷



美編設計

蔡欣妤
謝詠薇



附錄：程式碼

