組語專題:

Google小恐龍(改)

組員:

資工2A-109502535-湯騏蔚

資工2A-109502536-沈富堅

分工狀況

1. 湯騏蔚(50%)
   * 開始、暫停、結束頁面(使用讀檔輸出)
   * 角色跳躍機制
   * 排行榜&名稱輸入
   * debug
2. 沈富堅(50%)
   * 基本程式運行
   * 各種物體產生機制
   * PPT&書面報告製作
   * debug
3. 分工特色-使用github進行管理
   * https://github.com/jason01180118/ASMFinalProject
   * 有助於合作時運行的效率，在製作過程中可以時時更新狀態
   * 避免修改到隊友的程式碼導致不可預期的錯誤
4. 分工圓餅圖

遊戲玩法&功能介紹

1. 有開始、暫停、結束頁面(使用讀檔的方式)
2. 按下空白鍵進行跳躍(跳躍期間無法再次跳躍)
3. 不同方塊的意思
   * H(玩家操縱的主角)
   * X(障礙物，撞到就結束遊戲)
   * Z(彈簧，直接高速向上跳躍)
   * C(加速板，瞬間加速並且無視所有方塊)
   * O(金幣，可以讓分數增加)
4. 機率及延遲調整機制
   * 利用分數對速度進行調整(影響delay)
   * 利用分數對障礙物生成進行調整(機率控制)

程式架構

1. 檔案
2. 角色
3. 功能方塊
4. 分數計算機制
5. 機率產生機制