遊戲介紹

在遊戲介面中，地平線會有一個人物，可以左右移動，然後上面會有彈力球，往地板彈，時間越久，球出現越多，有大有小，人物就要想辦法左右移動閃過這些球，過程會有箱子空降，箱子裡面會放小驚喜，

像是球變小之類的，整個遊戲以時間計時，碰到球即代表遊戲結束。

鑽石模式：每一局會有2條命,地面上會出現鑽石 必須在2分鐘內搜集到20個鑽石 同時躲避球

箱子裡的道具：無敵10秒、延長10秒、鑽石出現數量加倍、加一條命

**虛擬碼**

**—————————————————————————————————————**

**Form1（開始介面）**

Textbox1                          ‘使用者名稱會印到排行榜上

————————————

Form1.Button1\_click事件下

form3.show()                    ‘Button1\_click**(一般模式開始遊戲**按鈕)

Form1.visible = False

form5.show()                    ‘Button1\_click**(鑽石模式開始遊戲**按鈕)

Form1.visible = False

————————————

Form1.Button2\_click事件下

form2.show()                    ‘Button2\_click(**遊戲說明**按鈕)

Form1.visible = False

————————————

Form1.Button3\_click事件下

form4.show()                    ‘Button3\_click(**排行榜**按鈕)

Form1.visible = False

————————————

Form1.Button4\_click事件下

form5.show()                    ‘Button1\_click**(鑽石模式開始遊戲**按鈕)

Form1.visible = False

**————————————————————————**

**Form2（遊戲說明）**

遊戲說明介面

————————————

Form2.Button1\_click事件下

Form2.close()                  ‘Button1\_click(**離開**form2)

Form1.visible = true

**————————————————————————**

**Form3（遊戲畫面）**

—————————————

Dim a as integer =0                   ‘a是遊戲時間

Dim picturebox(8) as picturebox              ‘picturebox的陣列

dim record as integer             ‘紀錄時間

dim x as integer=2

timer1\_tick事件

timer1.start()                           ‘計時開始(存活時間）

Timer1.interval =1

a=a+1                                     ‘tick1次 遊戲時間多1

label1.text=a/100                    ‘放一個label顯示時間

if(秒數到2)

picturebox10.visble=true          '寶物出現

if(秒數到5)

picturebox11.visible=true          '寶物出現

if(秒數到8)

picturebox12.visible=true          ' '寶物出現

Dim life = 3                              ‘**生命數(開局會有3條生命)**

Do until(當生命數=0)               ‘開始隨機發球直到生命結束  
Dim b as integer                      ‘b為變數，為了對應p()

Randmize()                             ‘隨機產生變數

'使用9個picturebox

b=cint(int(8\*Rnd()))                  picturebox (b)對應9個picturebox

if (b=0、2、4、6、8)

picturebox(b)=picturebox1、3、5、7、9

picturebox(b).left+=2       ‘每毫秒往右移動2

picturebox(b)到達高度480、450、420、390時反彈

if (b=1、3、5、7)

picturebox(b).left-=2 、4、6、8   ‘每毫秒往左移動2

picturebox(b)到達高度465、435、405、385時反彈

if (人物碰到Picturebox10)

生命+=1

if (人物碰到Picturebox11)

時間加10

if (人物碰到Picturebox12)

人物在接下來10秒內碰到球不會扣生命        '無敵模式

loop     ‘迴圈結束

timer1.end()     '結束計時

record=label1.text

dim response =msgbox(“遊戲結束分數為”+record+”是否要繼續”,msgboxstyle.YesNo)

form4.listbox1.items.add(record)      '把存活時間紀錄到form4

if response=msgboxresult.yes

form3初始化

if response=msgboxresult.no

form3.closed

form1.show()

鍵盤事件

select case

case 37

人物往左移動

case 39

人物往右移動

**————————————————————————**

**Form4（排行榜畫面）**

form4\_load事件下

顯示listbox1

依照存活時間做排序

Dim max =listbox1.items.count

For (i=max-1 to 0)

         If I-1 大於I

         Dim a=listbox.items[i]

         Listbox.items[i]=Listbox.items[i-1]

         Listbox.items[i-1]=a

button1 click 事件下  (返回主畫面)

form1.show()

form4.closed()

**————————————————————————**

**Form5（鑽石模式遊戲畫面）**

Dim b as integer                      ‘b為發球變數，為了對應p()

Dim d(8) as picturebox                      d()為隨機鑽石陣列

除了原本的9顆球的picturebox       picturebox1~9

再加9個picturebox放隨機鑽石       picturebox10~18

dim diamond =0

timer1\_tick事件

timer1.start()                           ‘計時開始(存活時間）

Timer1.interval =1

a=a+1                                     ‘tick1次 遊戲時間多1

label1.text=120-a/100                    ‘放一個label倒數2分鐘

Do until( 時間到)                 
Randmize()                              '使用9個picturebox

b=cint(int(8\*Rnd()))                  ‘p(b)對應9個picturebox

if (b=0、2、4、6、8)                                           ‘隨機發球迴圈

picturebox(b)=picturebox1、3、5、7、9

picturebox(b).left+=2       ‘每毫秒往右移動2

picturebox(b)到達高度480、450、420、390時反彈

d(b)=picturebox10、12、14、16、18        '鑽石在地板**隨機**出現

d(b).visible=true

if (b=1、3、5、7)

picturebox(b)=picturebox2、4、6、8、

picturebox(b).left-=2                                ‘每毫秒往左移動2

picturebox(b)到達高度465、435、405、385時反彈

d(b)=picturebox11、13、15、17             ‘鑽石在地板**隨機**出現

d(b).visible=true

if(人碰到鑽石)

diamond+=1

if(鑽石有20顆)

跳出迴圈

loop

if(鑽石有20顆)

response=msgbox(挑戰成功是否繼續)

else

response=msgbox(挑戰失敗是否繼續)

if response=msgboxresult.yes

form4初始化

if response=msgboxresult.no

form4.closed ‘關掉

form1.show() ‘頁面一出現

**————————————————————————**