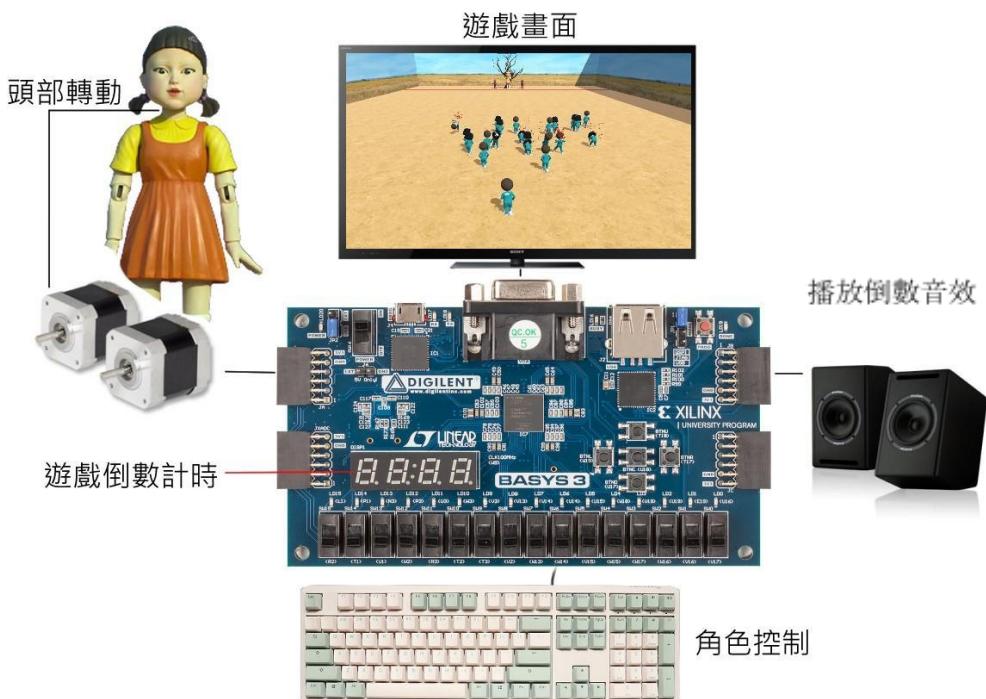


Team No: 24	Team Name: 魷魚の遊戲です
Project Title: 123木頭人です	
Name: 陳禹辰	ID: 109062202
Name: 林祐禾	ID: 109062203

Project Description:

1. 概念圖、功能描述與使用到的I/O Devices或額外的機構設計

概念圖:



功能描述(遊戲規則):

我們要製作的是一款123木頭人的遊戲，遊戲中有一個自動控制的鬼以及四個由玩家控制的角色，玩家需在鬼每次背對玩家倒數時向前走，在時限內抵達終點線即可過關，在木偶喊完倒數回頭看向玩家時移動，或是未在時限內完成的玩家則會輸掉遊戲。



這個遊戲一次最多可有四位玩家遊玩，遊戲的主要畫面透過螢幕顯現，畫面上會顯示遊戲的場景以及四個玩家控制的角色，而鬼則會使用一個真實的玩偶製作，並且會使用馬達來讓玩偶的頭進行轉動。遊玩時玩家使用鍵盤操控遊戲中的角色，7-segment會顯示倒數計時，鬼的倒數則使用音響播放。

預計使用I/O Devices:

預計額外購買的材料數量金額估計:

伺服馬達*2, 約200元, 用來控制玩偶頭部轉動



2. 規劃工作項目、進度與分工

工作項目:

Project整體設計(如FSM設計)、遊戲本體製作、圖像製作、聲音製作、木頭人製作。

進度:

12/12 完成Project整體設計,

12/19 完成遊戲本體製作,

12/26 完成圖像、聲音製作,

1/2 完成木頭人製作, project功能大致完善,

1/9 功能追加、問題處理、最後調整

分工:

陳禹辰: project整體規劃完善, 遊戲功能大致完善, 圖像、聲音製作, 木頭人製作 project功能大致完善, 功能追加、問題處理、最後調整。

林祐禾: project整體規劃完善, 遊戲功能大致完善, 圖像、聲音製作, 木頭人製作 project功能大致完善, 功能追加、問題處理、最後調整。

3. 可能遭遇之困難與預期解決方法或備案

困難1: 如何控制馬達來讓人偶頭部轉動

備案: 人偶改為顯示在螢幕上

困難2: 如何讓鬼的行動更為隨機

備案: 手動控制鬼, 或是固定倒數時間