

新增商店SOP

Step1. 更新商店總數量

於程式碼(Src/script.js)中第6行，修改MAX_STORES定義，例如新增一個商店則修改為201。

```
6 | // 定義商店數量
7 | const MAX_STORES = 200;
```

Step2. 新增商店圖

將商店圖匯出成180px*150px大小，命名為A-XXX.png後放置於目錄：Src/Images/stores/下。

於程式碼220行中插入商店圖的名稱定義與圖片位置。

注意：名稱定義規則為”AXXX”，其中XXX為數字部分，需要為三碼，路徑部分需要與存檔的圖片檔

```
217 | A198: "../Src/Images/stores/A-198.png",
218 | A199: "../Src/Images/stores/A-199.png",
219 | A200: "../Src/Images/stores/A-200.png",
```

名一致。

Step3. 新增資訊卡

將商店資訊卡匯出成737px*463px大小，命名為B-XXX.png後放置於目錄：Src/Images/storeInfo/下。

於程式碼420行中插入商店資訊卡的名稱定義與圖片位置。

注意：名稱定義規則為”BXXX”，其中XXX為數字部分，需要為三碼，路徑部分需要與存檔的圖片檔

```
417 | B198: "../Src/Images/storeInfo/B-198.png",
418 | B199: "../Src/Images/storeInfo/B-199.png",
419 | B200: "../Src/Images/storeInfo/B-200.png",
```

名一致。

調整參數SOP

調整初始時星星數量

透過修改程式碼510行的定義，可以調整初始化時星星的數量。

注意：如果先前已經有紀錄，需要先清空瀏覽器cookie資訊才會生效。

```
508 | // 定義遊戲物件，包含星星數量與地圖
509 | gameObjects: {
510 |   stars: 3,
```

調整新增/扣除星星數量

修改程式碼490行，可以調整運動後獲得的星星數量。

修改程式碼491行，可以調整每次建造扣除的星星數量。

```
489 // 定義星星增加/扣除規則
490 var NUM_ADD_STAR = 1;
491 var NUM_SUB_STAR = 3;
```

調整地圖內容

程式碼514~584行定義地圖內容，定義規則如下說明：

1. 一組方括號[]代表地圖的一排
2. 方括號內的一個物件(由大括號{}包含的內容)為地圖的一格
3. 物件內的store屬性代表商店編號，0為空地

如下圖範例所示，下圖範例包含兩排內容，第一排包含8個物件，其中前5個依序為商店1號～商店5號。

