



FINAL PROJECT RULES

For HTChen 's class



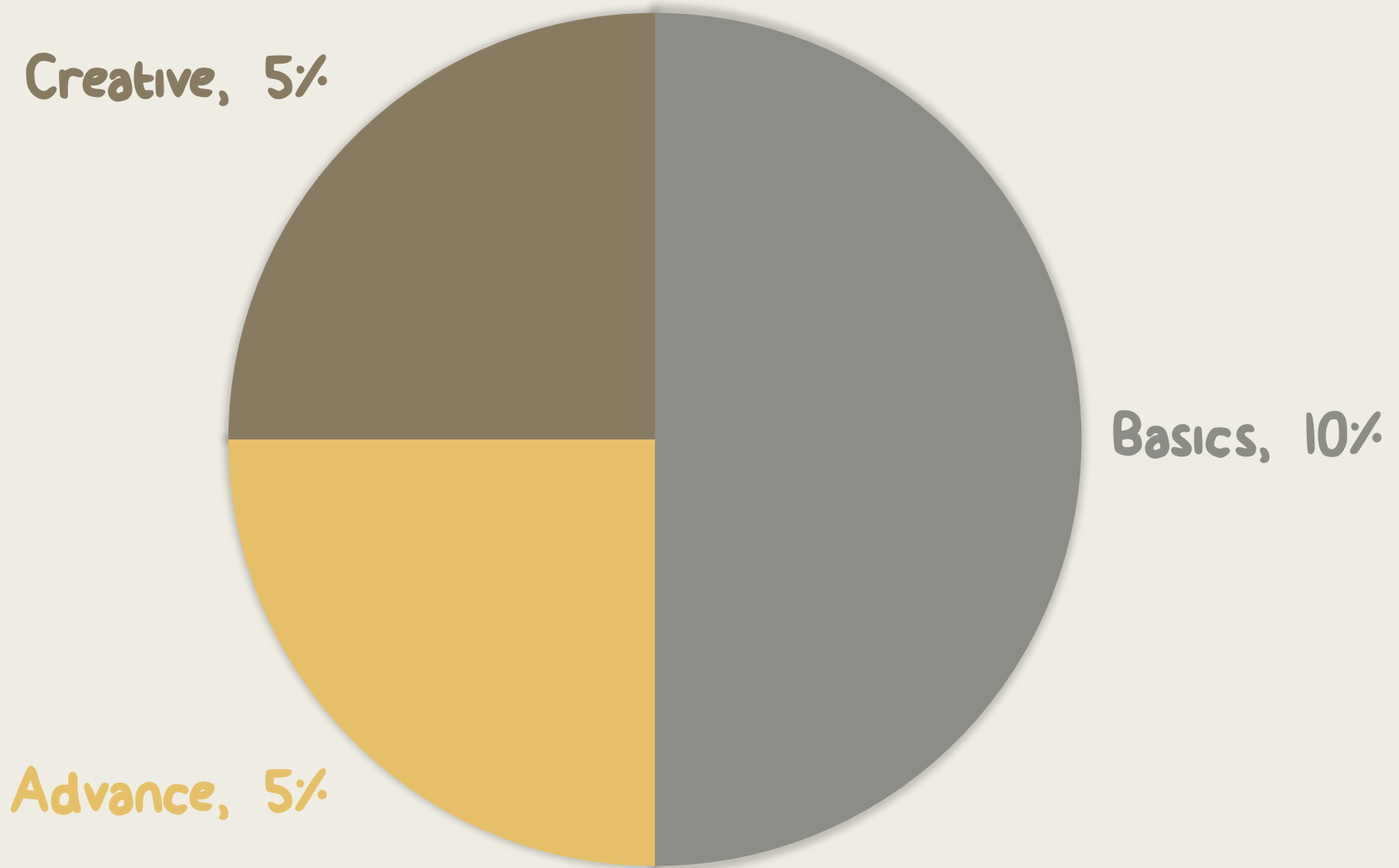




Rules

- 一人一組
- 占學期總成績20%
- 使用Allegro 5獨立完成對戰遊戲
 - 使用Reinforcement Learning概念製作AI直接滿分
- 必須使用我們提供的template
- 2018年1月15日(一) Demo
 - 用自己的電腦Demo
 - 帶檔案用TA的電腦跑
 - 詳細資訊之後公布





Basics (10%)

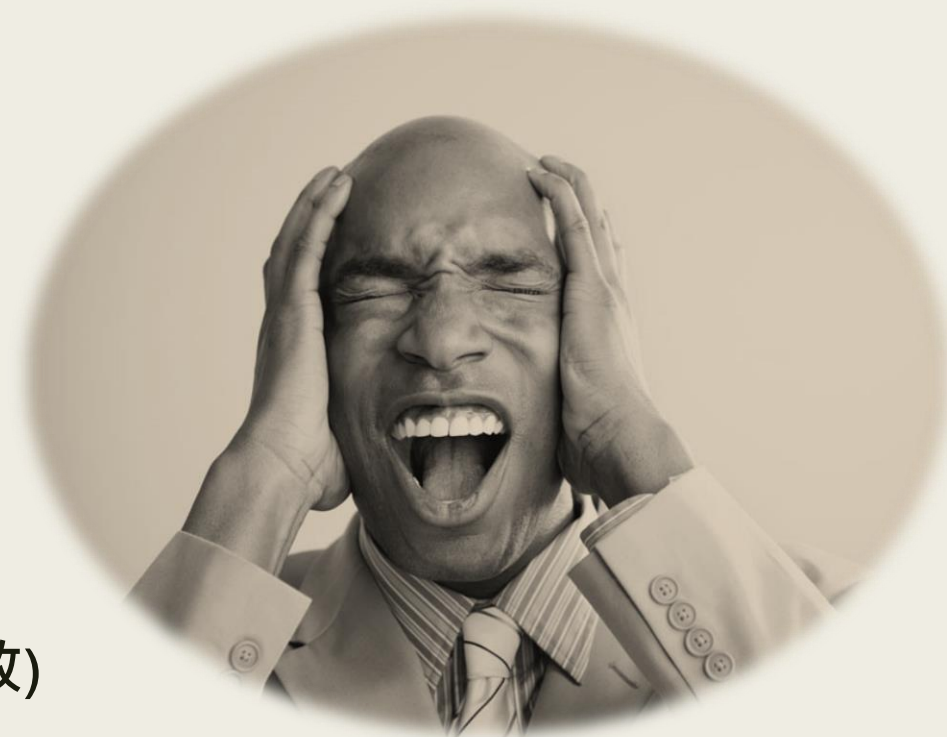
- 遊戲主選單
 - Start, About, Exit
- 遊戲主體
 - 外觀: 兩個角色, 血條(HP), 地板
 - 遊戲性: 攻擊, 移動, 跳躍
- 遊戲結束畫面
 - Win, Game over, Restart, End



Advance (5%)

■ 10選5

- 開頭動畫
- 人物動畫
- 遊戲背景
- 絕招
- 不同模式
 - 1P模式 (與電腦對戰)
 - 限時模式
 - 選擇不同角色
- 音樂 (在不同場景下需要轉換,暫停播放)
- 存檔
- 2.5D (LF2)





Man: 8 HP: 4000

STAGE 5-1

Man: 18 HP: 1202



Creative (5%)

- 角色精細度
- 絕招華麗度
- 動畫炫泡度
- 遊戲豐富度
- 整體流暢度
-



Template

- `game_init()`: 初始所有控制器
- `game_begin()`: 初始遊戲介面
- `game_run()`: 遊戲主體(`while`迴圈內，會持續刷新)
- `game_destroy()`: 遊戲結束後的摧毀
- `process_event()`: 控制各式event(鍵盤、滑鼠)
- `show_err_msg(int msg)`: 方便Debug使用的

Useful Resource

- Allegro 5 Wiki

- https://wiki.allegro.cc/index.php?title=Allegro_5_API_Tutorials

- Movie Tutorial

- <https://www.youtube.com/watch?v=IZ2krJ8Ls2A&list=PL6B459AAE1642C8B4>

- 2D Game Development Course

- <http://fixbyproximity.com/2d-game-development-course/>

DON'T
CHEAT



LET 'S CODE

Have a nice day~