

微算機期末專題討論

2018/11/24 專題開始討論

原定為Angband in PIC18

玩家使用按鈕控制上下左右

有atk, agl, def, res四種參數值

atk:角色攻擊,攻擊愈高給予敵人的傷害愈高

agl: 命中,計算是 $70\% + (\text{我}-\text{敵方agl}) \times 0.1$

def:物理防禦,抵擋敵人的物理攻擊

res:法術防禦,抵擋敵人的法術攻擊

有簡單的背包系統

地圖大小為15x15 blocks

2018/12/2 討論分工

討論組員分工方式

地圖,UI: 曾韻如

角色,怪物: 曾大瑋

VGA: 伍志忠

其中VGA為必須儘早完成之項目

2018/12/28 更改遊戲設計

可能會無法做完因此減少背包及將def與res合一

2019/1/6 更改題目

發現PIC18F4520的記憶體嚴重不足,不足以記錄地圖資訊及其他資料

因此更改題目為小朋友下樓梯

備用提案為乒乓

2019/1/13 時間延長

VGA只有做到部份成功(螢幕收的到資料)但是並沒有完成

教授同意將時間延後一周