

Final Project Propasal

第 21 組

組長：李濬安 組員：楊皓崴、張義群

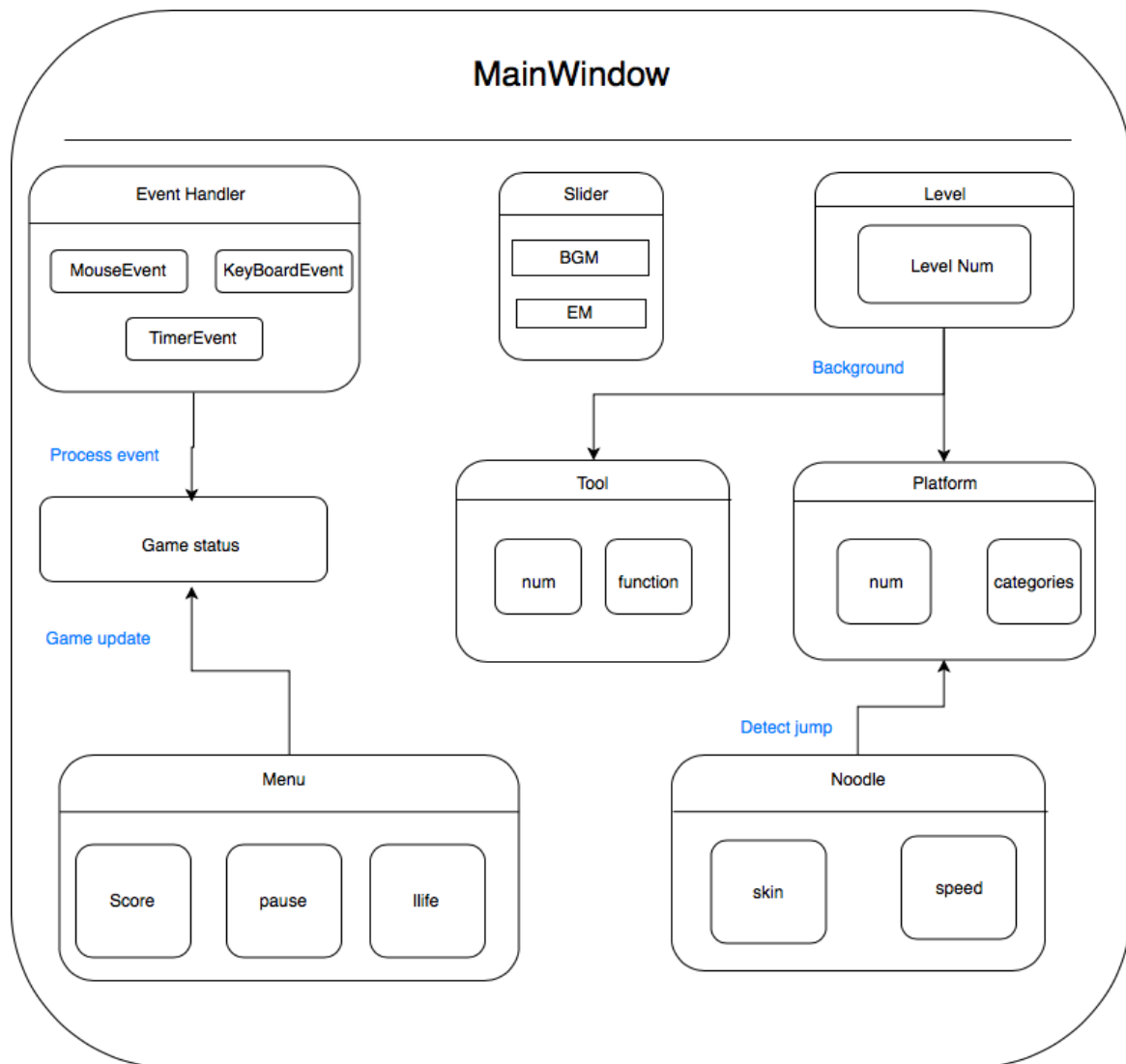
1.應用名稱：

Noodle Jump - 麵團跳躍

2.細節描述:

玩家操控一隻名為“Noodle”(麵團，表NTHU出產的doodle)之四腳動物，在一個永無休止的平台上一路跳高。如果Noodle落下，則遊戲結束;跳得越高，分數便越高。

3.主架構:

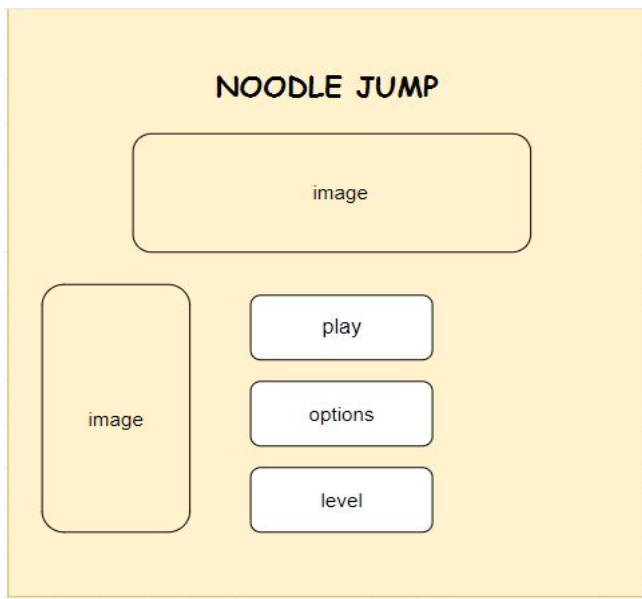


4. Class 列表與簡介:

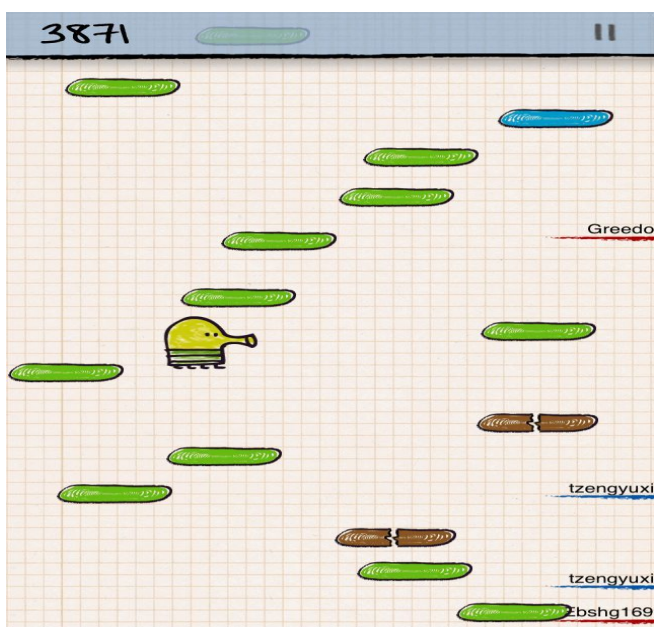
1. Noodler: 角色的父類別，將來會產生多個子類別（不同造型）
2. Platform: 大平台的父類別，將會帶來產生滿滿的子類別（不同特性的平台 ex: 斷裂、變色）
3. Tool: 遊戲中的道具，對遊戲進行有不同功能（ex: 火箭筒）
4. Menu: 選單類別，負責處理遊戲內部的參數調控，以及反應前端圖形畫面
5. Level: 關卡類別，負責關卡的參數設定（難度、場景等等）
6. Slider: 調控類別，設置在遊戲中，負責調整背景音樂與效果音樂

5. 預覽圖:

1. 遊戲開始畫面(大概的形式及選單，圖片及設計會做修飾):



2. 遊戲進行畫面概念圖(包括分數及遊戲暫停):



3.遊戲結束畫面(會再做美術設計):

*travel 是指走了多少高度

*return則是會回到最開始畫面

