

內容

[一、 簡介 1](#_Toc10199886)

[1. 動機 1](#_Toc10199887)

[2. 分工 1](#_Toc10199888)

[二、 遊戲介紹 1](#_Toc10199889)

[1. 遊戲說明 1](#_Toc10199890)

[2. 遊戲圖形 1](#_Toc10199891)

[3. 遊戲音效 1](#_Toc10199892)

[三、 程式設計 1](#_Toc10199893)

[1. 程式架構 1](#_Toc10199894)

[2. 程式類別 1](#_Toc10199895)

[3. 程式技術 2](#_Toc10199896)

[四、 結語 2](#_Toc10199897)

[1. 問題及解決方法 2](#_Toc10199898)

[2. 時間表 2](#_Toc10199899)

[3. 貢獻比例 3](#_Toc10199900)

[4. 自我檢核表 3](#_Toc10199901)

[5. 收穫 3](#_Toc10199902)

[6. 心得 3](#_Toc10199903)

[7. 對本課程的建議 3](#_Toc10199904)

[五、 附錄 3](#_Toc10199905)

# 簡介

# 動機

# 分工

# 遊戲介紹

# 遊戲說明

# 遊戲圖形

# 遊戲音效

# 程式設計

# 程式架構

# 程式類別

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 類別名稱 | .h 行數 | .cpp檔行數 | 說明 |
|  |  |  | 888888 |
| 總行數 |  |  |  |

# 程式技術

# 結語

# 問題及解決方法

# 時間表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 週次 | 邱奕凱（小時） | 鄭庭恩（小時） | 說明 |
| 0 | 3 | 5 | 設定題目，人物上下左右移動 |
| 1 | 4 | 8 | 新增地圖物件級人物基本控制 |
| 2 | 8 | 10 | 撿取武器級地圖物件碰撞 |
| 3 | 4.5 | 3 | 系統優化新增武器可破壞木箱 |
| 4 | 4.5 | 3 | 腳色可朝滑鼠方向旋轉可使用道具 |
| 5 | 3 | 3 | 可使用第二把武器，新增敵人 |
| 6 | 2 | 6 | 機槍連射及敵人會移動 |
| 7 | 6 | 10 | 視野與腳色實際位置分開，敵人基本動作設計，完成武器系統 |
| 8 | 11 | 20 | 完成敵人攻擊系統及腳色資訊規劃 |
| 9 | 0 | 10 | 修正人物座標浮動問題，設計顯示UI及武器欄位 |
| 10 | 0 | 10 | 可裝填子彈，優化UI |
| 11 | 2 | 12 | 優化敵人的移動邏輯，可撿取補包回血 |
| 12 |  |  |  |
| 合計 |  |  |  |

# 貢獻比例

# 自我檢核表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 項目 | 完成否 | 無法完成的原因 |
| 1 | 解決Memory leak | □已完成 □未完成 |  |
| 2 | 自訂遊戲Icon | □已完成 □未完成 |  |
| 3 | 全螢幕啟動 | □已完成 □未完成 |  |
| 4 | 有 About 畫面 | □已完成 □未完成 |  |
| 5 | 初始畫面說明按鍵及滑鼠之用法與密技 | □已完成 □未完成 |  |
| 6 | 上傳 setup/apk/source 檔 | □已完成 □未完成 |  |
| 7 | setup 檔可正確執行 | □已完成 □未完成 |  |
| 8 | 報告字型、點數、對齊、行距、頁碼等格式正確 | □已完成 □未完成 |  |
| 9 | 報告封面、側邊格式正確 | □已完成 □未完成 |  |
| 10 | 報告附錄程式格式正確 | □已完成 □未完成 |  |

# 收穫

# 心得

# 對本課程的建議

# 附錄

全文完