

組合語言期末專案報告書

Assembly Language Final Project Report

| | |
|-------|--|
| 專案題目 | 工具人組合教學 (文字冒險遊戲) |
| 組員 | 104502551 資工2B 吳艷、104502552 資工2B 李冠億、104502557 資工2B 趙彬智 |
| 工作分配 | <ul style="list-style-type: none">吳艷<ul style="list-style-type: none">編寫故事劇本設計讀檔語法李冠億<ul style="list-style-type: none">製作 ANSI 圖介面設計趙彬智<ul style="list-style-type: none">主要程式開發完成讀檔系統 |
| 研究動機 | <p>研究動機：</p> <p>學期中時老師說期末要製作組合語言的專題，因此我們便一同討論了主題的方向，結果大家覺得組合語言在撰寫方面的速度、便利性遠遠比不上高階語言，常常需要數十行才能做到一行高階語言的效果，因此在困難度方面，題目不能像以前寫JAVA專題時複雜，但又不能過於簡單，必須要學以致用，展現出課堂中所學的知識，又需要有一定的完整度，最後我們決定製作一個文字選項遊戲，玩家會在遊玩的過程中會選擇一層又一層的選項，像是對話的應對或前往地點，慢慢把故事帶向不同的劇情支線，最後導向不同地結局。這樣不但有運用到課堂教的顯示畫面、按鍵讀取，還加入了讀檔、存檔系統讓程式有了一定的完整度。</p> |
| 程式架構圖 | |

| | |
|---------------|--|
| <p>遊戲執行流程</p> | <p>Choose multiple question according to the circumstances in story, which will lead to different ending.</p> |
| <p>程式設計說明</p> | <p>我們程式有幾個比較特別的地方在此說明。</p> <ul style="list-style-type: none">I. 選擇輸出ANSI圖： 我們沒有選擇較簡單的輸出一般 jpg 或 png 圖片在 console 中，而是選擇須自行設計較麻煩的 ANSI 圖，是因為一般圖片是從網路上找的資源，沒辦法完整配合劇情人物、場景，而且我們認為 ansi 做出的圖片較符合組合語言的風格，而且，本專案故事內容就以惡搞有趣為主，ANSI 作圖可以符合這個風格。II. 設計存檔功能： 我們一開始完成時並沒有這項功能，因為我們怕太多功能最後都是天馬行空，所以在完成時我們站在遊戲者立場去設想，最後發現可利用陣列去輸出存取點，然後在下次遊玩時讀取。III. 設計讀劇本功能： 在設計界面時，我們有研究過市面上的同類型遊戲，我們發現劇本都是寫好的無法跟改，所以我們為了增加遊戲的靈活性，我們便在一開始時花了許多時間設計劇本格式，方便程式去做讀取TXT檔並判讀哪些是選項，哪些是問題等動作。IV. 劇本格式設定：<ul style="list-style-type: none">A. Standard Form [function, arg1, arg2, arg3, arg4]B. Text (2 arguments) [t, NAME,CONTENT]C. Option (3 or 4 arguments) [o, OPTION_CODE, 2, FIRST, SECOND] [o, OPTION_CODE, 3, FIRST, SECOND, THIRD]D. Condition [c, OPRTION_CODE WHICH_OPTION] ... [cend]E. Figure (1 argument) [f, 01]F. Ending. Back to Main Menu (1 argument) [e] |