組合語言期末專案報告書

Assembly Language Final Project Report

事案題目	工具人組合教學 (文字冒險遊戲)
-	<u> </u>
組員 ———	104502551 資工2B 吳艭、104502552 資工2B 李冠億、104502557 資工2B 趙彬智
工作分配	 與機 ○ 編寫故事劇本 ○ 設計讀檔語法 ● 李冠億 ○ 製作 ANSI 圖 ○ 介面設計 ● 趙彬智 ○ 主要程式開發 ○ 完成讀檔系統
研究動機	研究動機: 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。
程式架構圖	Story Script Take character figures according to story script. Character Figures Oudat; 01.dat; *.dat in "Figure" Folder Save Data Read Interface from DAT files. Interface game.dat; menu.dat; pause.dat; record.dat Find the line of story where save pointer point to.

遊戲執行流程 Process Start Save/Load Menu Exit Beginning of Story Press "ESC" to Choose multiple pause the auestion according to the circumstances In-Game in story, which Menu will lead to different ending.

Ending

程式設計說明

我們程式有幾個比較特別的地方在此說明。

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。

Ending

Process Exit

Ending

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:
 - 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]