

# 網頁遊戲程式設計

## 期末專題企劃書 — 貓貓島

1071859 蘇以琳

1072026 鄭惠文

1072051 林凱童

# 目錄

遊戲緣由	2
組員分工	2
遊戲架構	3
遊戲美術	3
遊戲音效	4
遊戲關卡與流程	5
遊戲玩法說明	6

## I. 遊戲緣由

選貓咪作為主軸是因為貓咪很可愛，遊戲的玩法則是朝反應

## II. 組員分工

蘇以琳	遊戲美術、企劃、報告撰寫
鄭惠文	遊戲程式、企劃、報告、報告撰寫

## III. 遊戲玩法說明

1. 點擊 Start 開始遊戲。
2. 在限制時間內，餵食出現在貓貓頭上的食物會加分，餵食不是出現在貓貓頭上的食物則會扣分。
3. 時間到了之後，會顯示得分與歷史高分。
4. 點擊 Game Over 可回到 Start 畫面，重新開始遊戲。

#### IV.

# 遊戲架構

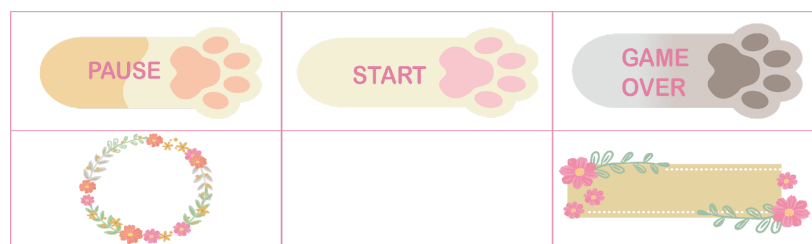


## V. 遊戲美術

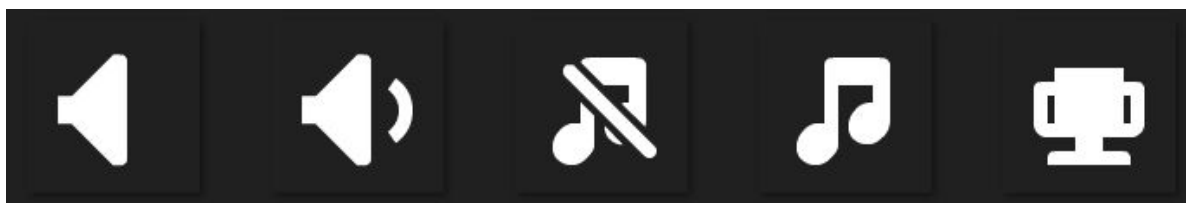
- 場景



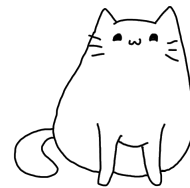
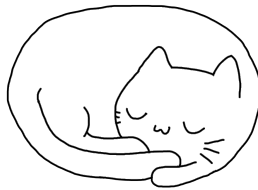
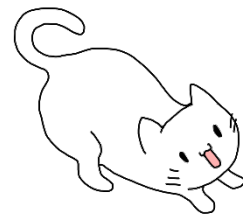
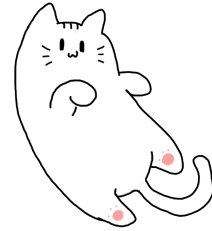
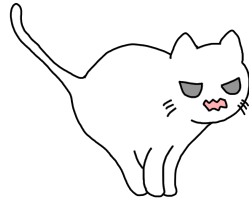
- 按鈕&對話框



- 音效圖標



- 貓咪的各種姿勢



- 貓貓的食物



## VI. 遊戲音效

- 背景音樂
- 點擊按鈕音效
- 餵食正確音效

- 餵食錯誤音效

## VII. 遊戲關卡與流程

- 關卡



- 流程

