

明新科技大學

視窗程式設計 - 期末報告

猜拳與擲骰子遊戲

資訊工程系 - 進修部

組員

N11170015 蔡嘉

N11170024 劉愷馨

N12172104 陳建宏

目錄

- 一. 摘要
- 二. 開發工具與環境
- 三. 系統功能說明
- 四. 設計流程圖
- 五. 使用者操作流程
- 六. 心得與反思

一. 摘要

本專案為一個簡單的 Windows Forms 遊戲程式，使用 Visual Studio 2022 和 C# 開發，包含「剪刀石頭布」與「擲骰子」兩個遊戲功能。透過此專案，學習到如何使用視窗元件（Button、Label）、事件處理機制，以及隨機數的產生與邏輯判斷。

二. 開發工具與環境

- 開發工具：Visual Studio 2022
- 程式語言：C#
- 專案架構：Windows Forms 應用程式 (.NET)
- 系統平台：Windows 10

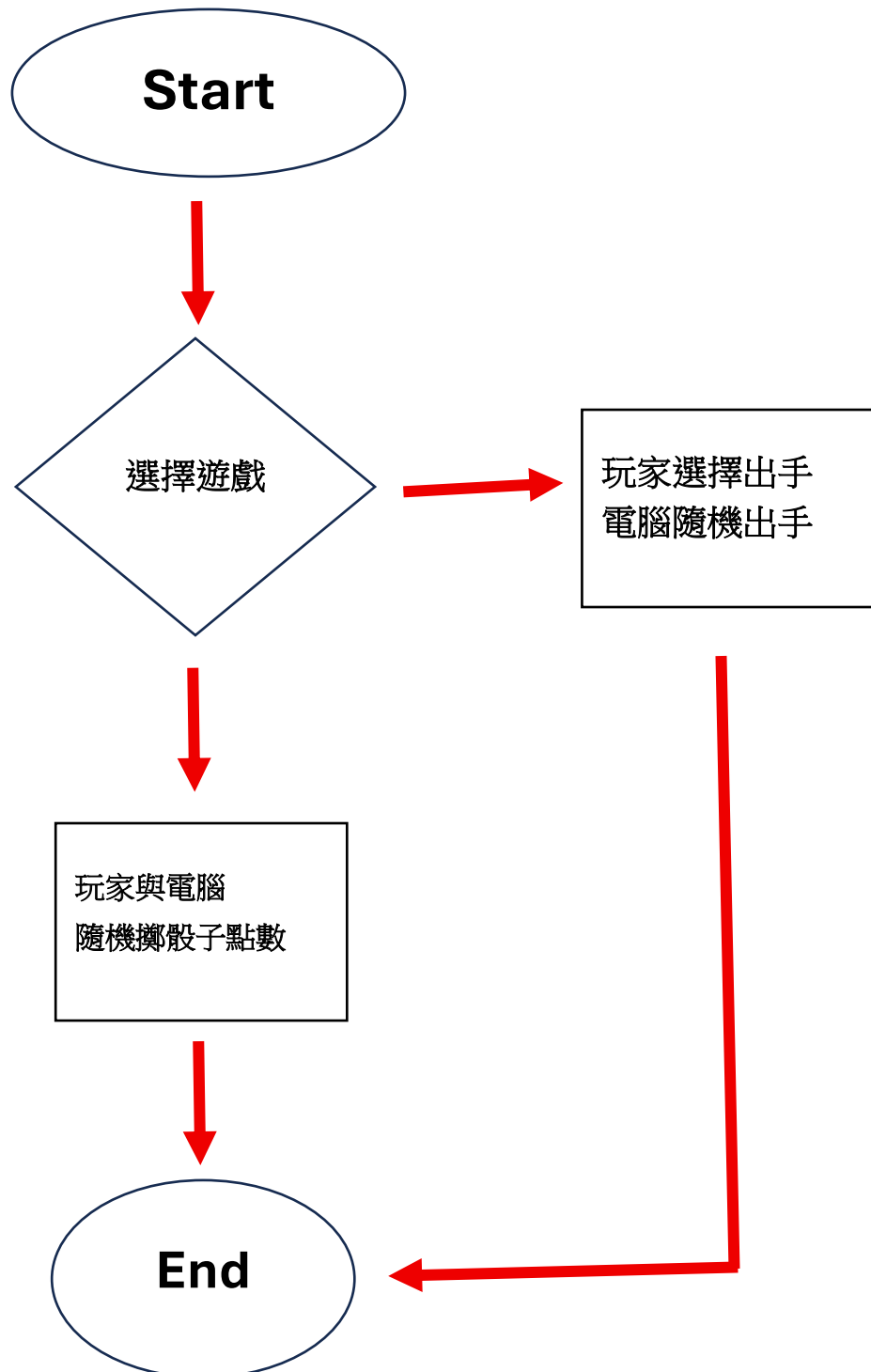
三. 系統功能說明

本遊戲包含兩種功能：

1. 猜拳遊戲：提供剪刀、石頭、布三個選項，與電腦進行對戰，透過隨機機制決定電腦的出拳。
2. 擲骰子遊戲：點擊按鈕後會隨機產生 1~6 的骰子點數，模擬擲骰效果。

玩家可透過主選單選擇要進行的遊戲。

四. 設計流程圖



五. 使用者操作流程

1. 執行程式後會出現主畫面，請選擇遊戲模式。
2. 點選「剪刀石頭布」進入猜拳畫面，選擇出拳後可與電腦對戰。
3. 點選「擲骰子」會隨機顯示一個 1~6 的數字。

六. 心得與反思

透過本專案，我學會了使用 **Windows Form** 建立簡單的視覺化使用者介面，並練習了如何用 **C#** 設計事件邏輯、隨機數與流程控制。雖然在除錯過程中遇到一些事件沒有觸發或錯誤顯示問題，但也讓我更加熟悉 **Visual Studio** 的偵錯工具與邏輯架構。