



第三次作業

鬼抓人小遊戲

2022/06/06



01

作業解說

02

鬼抓人網站範例



作業解説

作業解說

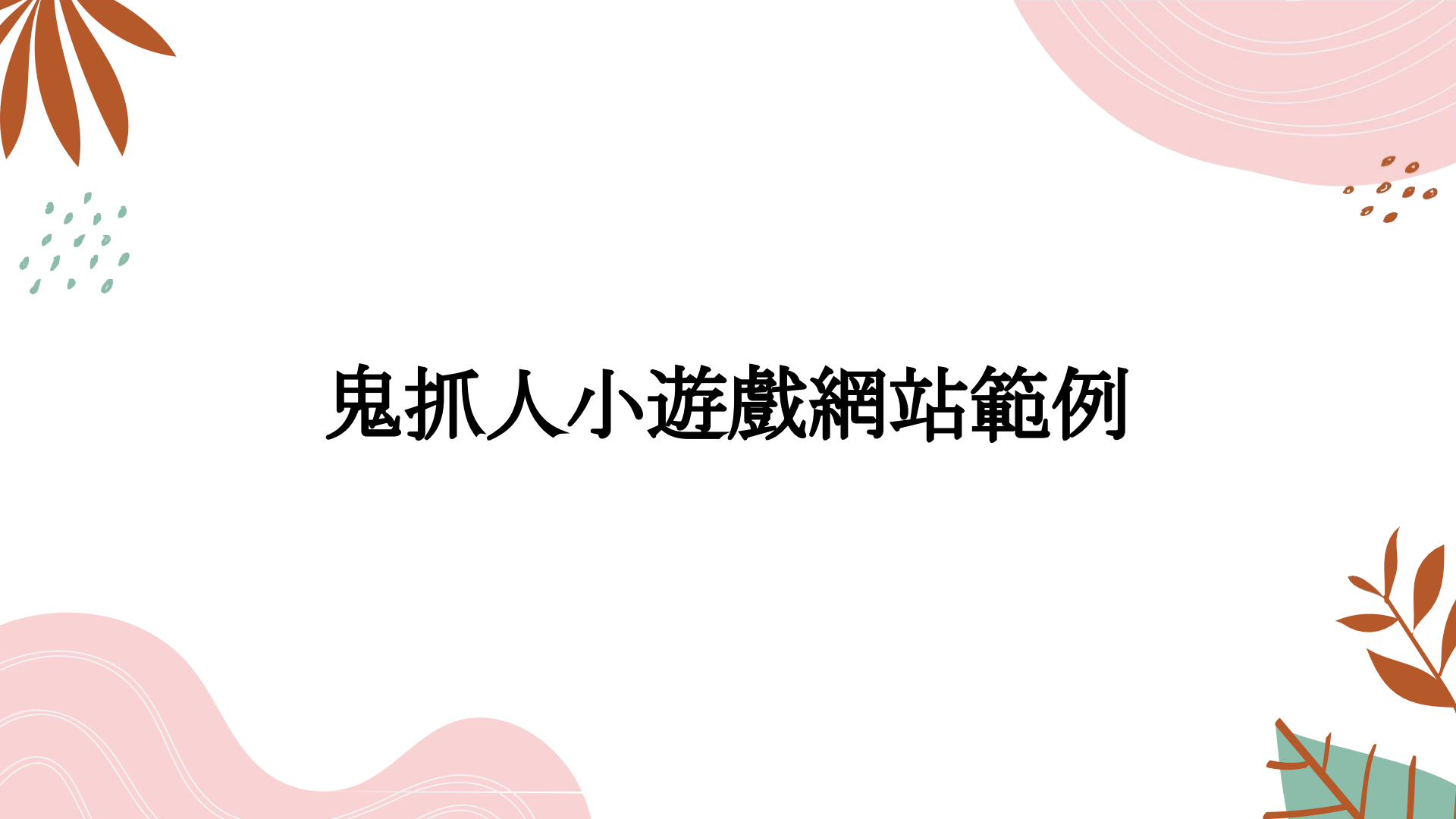
- 總共三個玩家，依序輸入三個玩家的名字後，按下遊戲開始後會隨機選擇一位當鬼，並且開始倒數計時 **60** 秒。
- 在遊戲區內的四個角落設置安全區域，而鬼不能進入安全區域
- 鬼抓到人後顯示贏家、輸家、剩餘秒數，當時間到鬼沒抓到任何人，即贏家為進入安全區數較少的人，輸家為鬼



作業解說

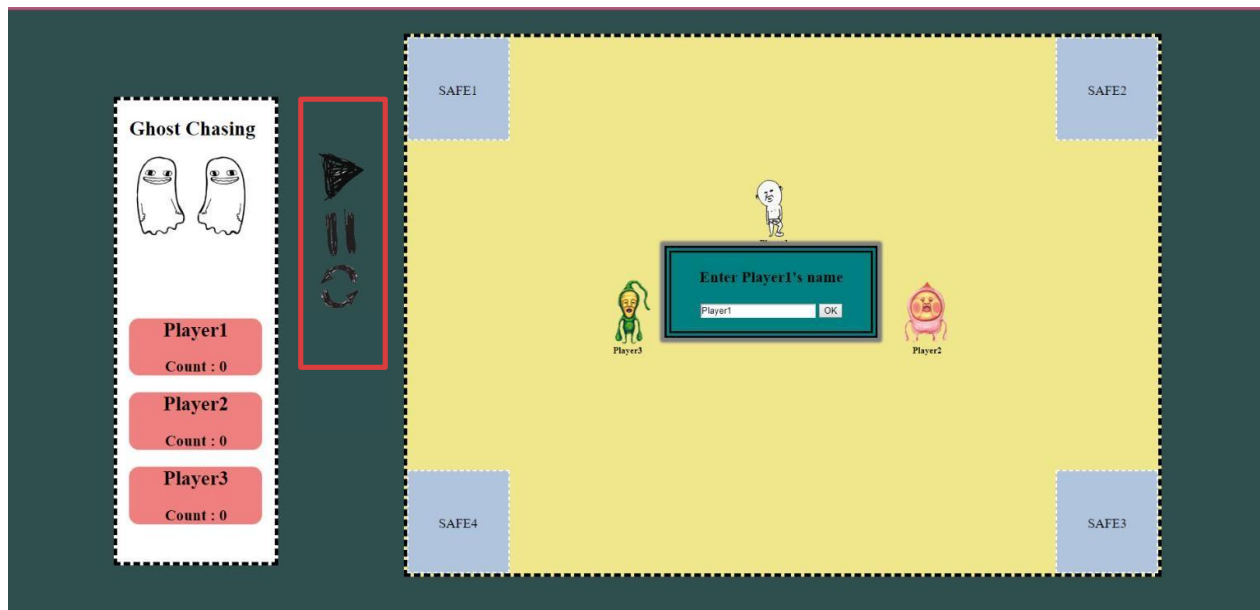
- 遊戲畫面中間的三個按鈕，由上而下分別為開始 (Start)、暫停 (Pause)、重新開始 (Restart)
- 鍵盤操作上，玩家 1 的上下左右即為鍵盤上的上下左右箭頭、玩家 2 的上下左右即為鍵盤上的英文字母 UJHK 按鍵、玩家 3 的上下左右即為鍵盤上的英文字母 WSAD 按鍵

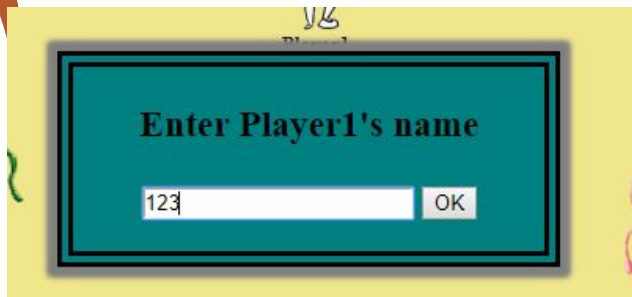




鬼抓人小遊戲網站範例

按鈕:開始、暫停、重新開始

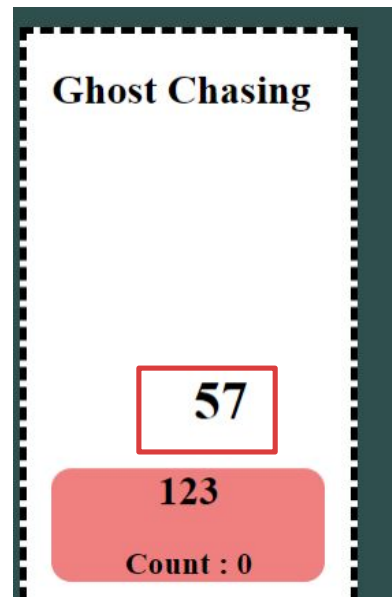




Enter Player1's name

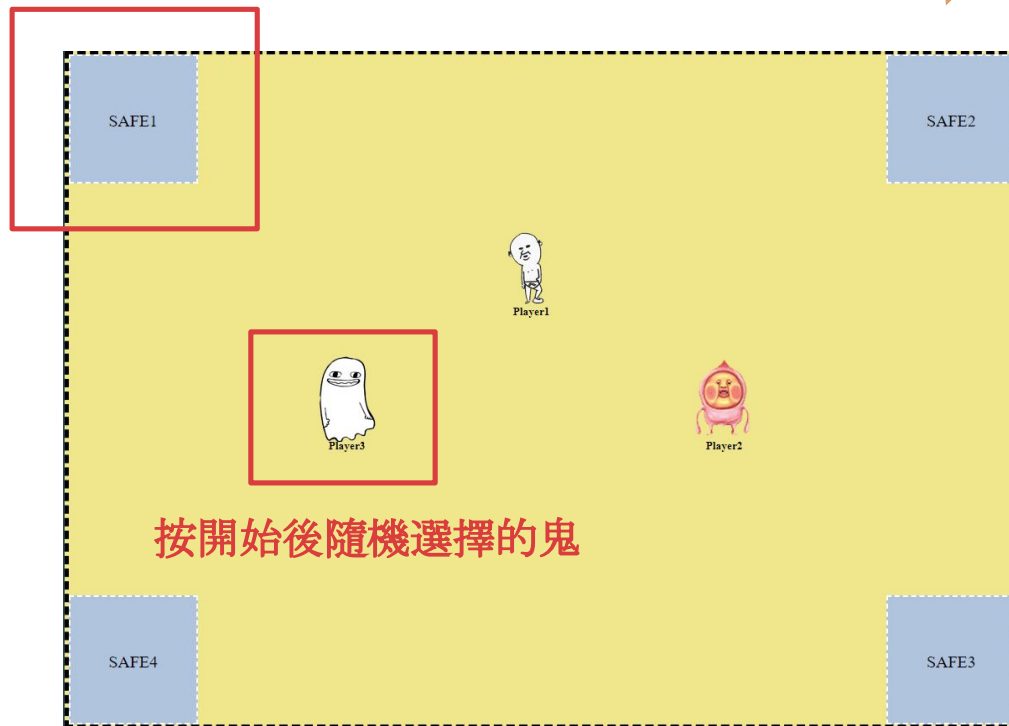
123 OK

輸入完名字案OK 後名字被改變

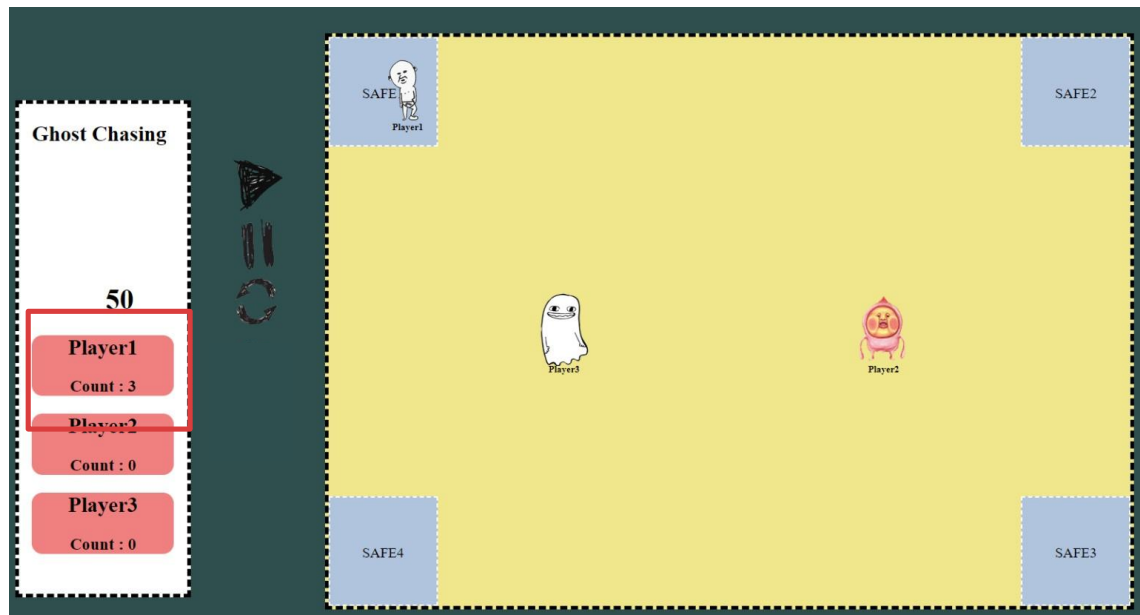


按下開始後開倒數計時

遊戲區內的四個角落設置安全區域



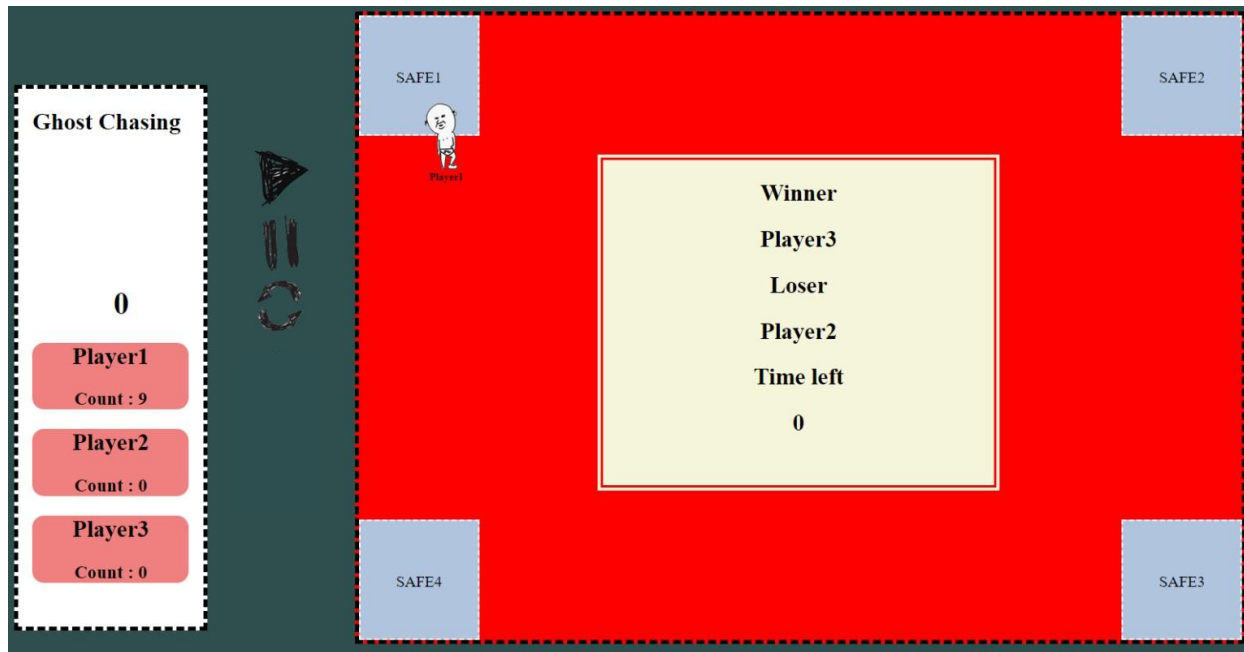
玩家進入到安全區
即 Count 加 1
代表進入安全區次數



鬼抓到人後顯示贏家、輸家、剩餘秒數，背景變色



當時間到鬼沒抓到任何人
即贏家為進入安全區數較少的人
輸家為鬼



鬼

贏家

Gitlab 創建規則

請將 Gitlab 專案命名成HWX_Y, 如下所示並公開
X為第X次作業, Y為右方表格團隊對應之代號, 團隊共用一個專案



☒ Public
The project can be accessed without any authentication.

 Members

Project members


You can invite a new member to **HW2_01** or invite another group.

Invite member
<p>GitLab member or Email address</p> <input type="text" value="Search for members to update or invite"/>

代號 (Y)	姓名
01	方淳澤、鄭宇軒、陳冠蓓
02	張智宇、林安情
03	王暉荏、張志愷、程子芸
04	楊薇蓉、王冠程、鄭以新

Gitlab 創建規則

請在專案下新增 README.md 列出每個人分工項目以及是否完成

 README.md

分工

Member 1

- 排版、設計


Member 2

☐ 功能 1

Member 3

☐ 功能 2

☐ 功能 3



繳交期限: 7/19 晚上 21:00 前 下
次開會時間: 7/20 中午 14:00 ~

作業上傳至 **HW3_鬼抓人小遊戲** 資料夾
並至 FB 社團貼文留言 gitlab 的 clone 連結

Ex: https://gitlab.com/XXXX/hw3_01.git



CONTACT

若有任何問題歡迎連繫

ncuccstusd@gmail.com



THANKS!