

# B10607118\_劉錕笙\_期 末報告

ShotMan 打小人遊戲

# 功能介紹

- 螢幕上會再隨機位置出現小人，移動游標瞄準小人後按下左鍵後即可發射。若命中則得分加一，反之則失誤加一。
- 命中8個小人後則遊戲結束並計算命中率，若命中率達到60%則可以晉級
- 固定一段時間會刷新小人出現的位置
- 按下左鍵後會有藍色開火游標顯示

# 程式解紹

## 功能一:初始化

- `SetMode 12h`
- `SetColor 00h`
- `MUS_SHOW`
- `MUS_RESET`
- `MUS_range_x 610,30` ;設定水平滑鼠範圍
- `MUS_range_y 450,30` ;設定垂直滑鼠範圍
- `mov kill,0` ;得分歸零
- `mov miss_count,0` ;失誤歸零
- `mov MUS_CX,290`
- `mov MUS_DX,450`
- `SET_MUS MUS_CX,MUS_DX` ;設定滑鼠初始位置

# 程式解紹

## 功能二:刷新小人位置

```

■ Call_Enemy      proc      near

```

```
■      mov     counter,0
```

```
mov     ah,2cH           ;獲得Random值
```

- int 21h

```
mov     al,dl ;儲存Random值
```

```
■      mov     ah,0                                ;{
```

```
■      mov     bl,2
```

■ div bl

```
■      mov     ah,0
```

```
■      mov     bl,10
```

■ div bl

```
■      mov     bl,ah
```

```

■      mov      ah,0
■      mov      bh,0
■      mov      cx,100
■      mul      cx                ;}整理Ramdon資料取得小人DX
■      cmp      ax,400           ;{
■      ja       big_dx
■      cmp      ax,100
■      jb       small_dx
■      mov      enemy_dx,ax      ;}判斷小人DX座標是否超出邊界
■      conti:
■      mov      ax,bx
■      mul      cx                ;}整理Ramdon資料取得小人DX
■      cmp      ax,500           ;{
■      ja       big_cx
■      cmp      ax,100
■      jb       small_cx

```

■	mov	enemy_cx,ax	;判斷小人CX座標是否超出邊界
■	jmp	break	
■	big_dx:		;
■	mov	enemy_dx,400	
■	jmp	conti	
■	small_dx:		
■	mov	enemy_dx,100	
■	jmp	conti	
■	big_cx:		
■	mov	enemy_cx,500	
■	jmp	break	
■	small_cx:		
■	mov	enemy_cx,100	
■	jmp	break	;整理超出範圍資料
■	break:		
■	ret		
■	Call_Enemy	endp	

# 程式解紹

## 功能三:HEX資料專換ASCII碼

- valueToASCII proc
- mov cx,0
- mov bl,10
- Hex2Asc:
- div bl                               ;{
- mov dl,ah
- add dl,30h
- push dx                             ;轉換ASCII碼
- inc cx
- mov ah,0
- cmp al,0                           ;判斷是否完整處理
- jne Hex2Asc

- addSpace:

- `cmp cx,3`

;若資料為零則改為空格

- je keepPnt

```
■          mov dl,' '
```

- push dx

- inc cx

- jmp addSpace

- keepPnt:

```
取出資料
```

- `pop ax`

- PrintChar al

- loop keepPnt

```

    ■      ret

```

- valueToASCII endp

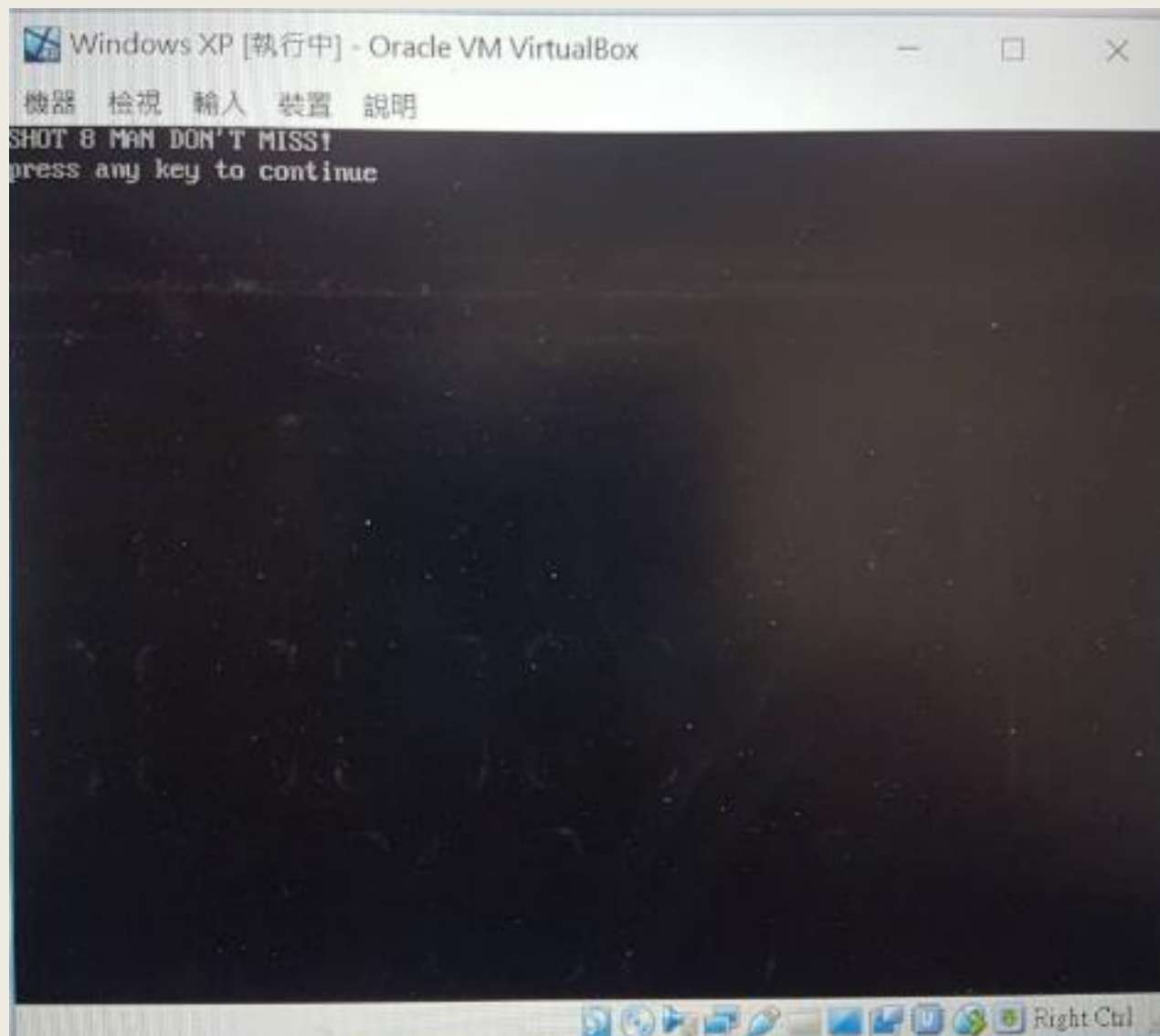


# 程式解紹

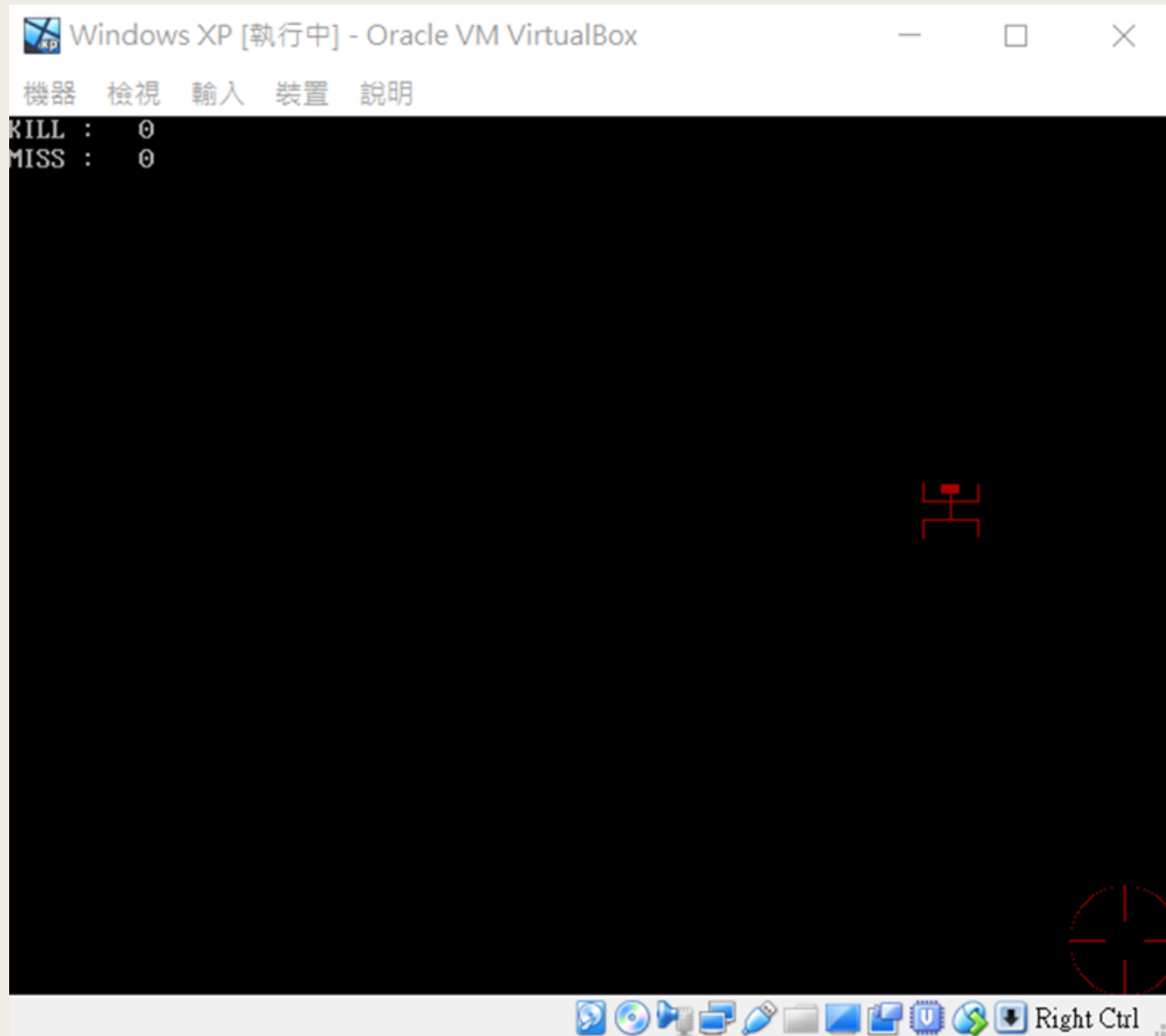
## 功能三:判斷是否命中

- Shot proc near
- call Fire
- mov cx,enemy\_cx
- mov dx,enemy\_dx
- cmp cx,MUS\_CX
- ja miss
- add cx,30
- cmp cx,MUS\_CX
- jb miss
- cmp dx,MUS\_DX

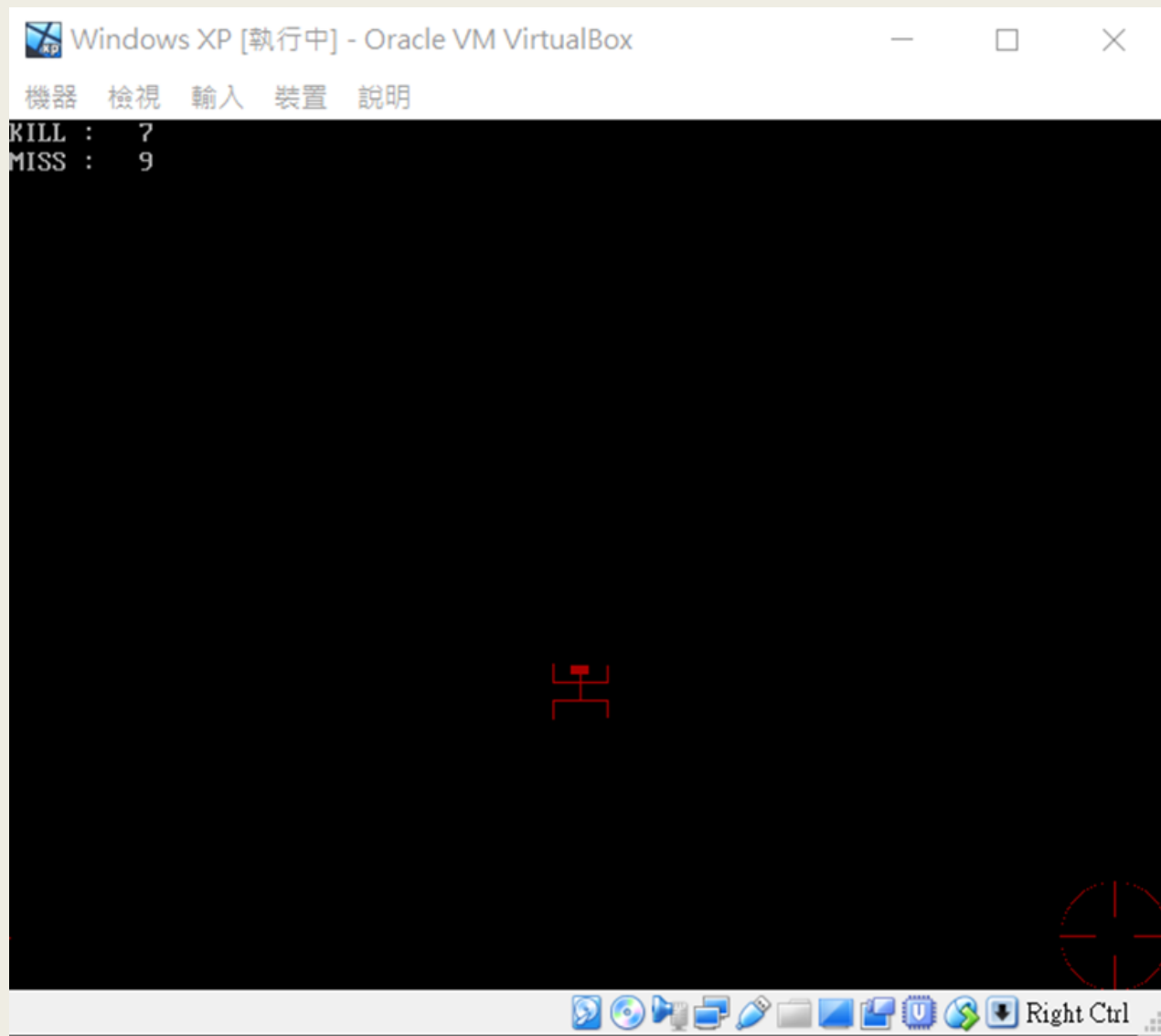
# 遊戲試玩



# 遊戲試玩



# 遊戲試玩



# 遊戲試玩

