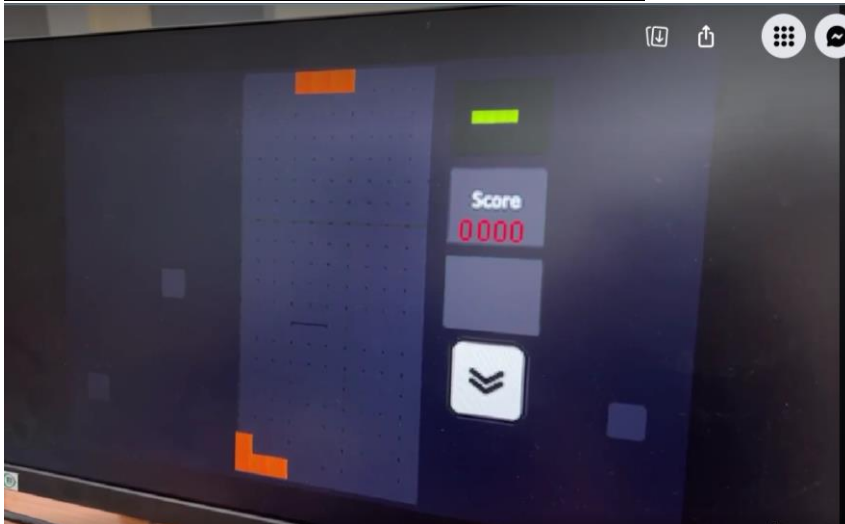
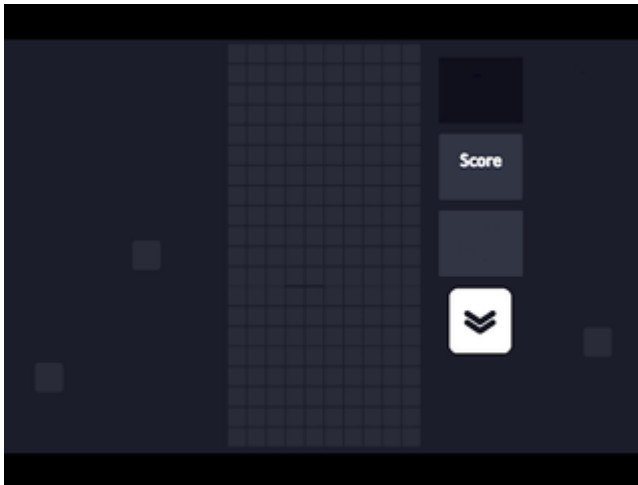


DCL Final Project 題目

組隊成員：學號 110652036 邱立昕 110652021 龔大承
110652034 賴羿茗 110704022 吳欣宜

1. 簡介

俄羅斯方塊(tetris)



2. 操作說明

Btn0 往右移動
Btn1 往下移動
Btn2 逆時針轉
Btn3 往左移動
Switch0 瞬降

Switch1 儲存方塊

3. 功能說明

背景、開始介面、結束介面

共有七種方塊

滿行會消去

旋轉方塊

方塊不會超過方格

使用按鈕或開關來控制遊戲

加分項:

分數系統

T 轉

儲存方塊

顯示下一個方塊和儲存方塊

4. 每位組員的貢獻與貢獻度

請列出 1)姓名, 2) 每位組員的貢獻為何?, 3)每位組員的貢獻百分比(總共加起來 100%)。

邱立昕 報告, 儲存方塊、題目發想、debug 25

龔大承 遊戲邏輯, 滿行會消失, 分數系統 25

賴羿茗 display, 各方塊、背景的繪製(初始、遊玩、結束背景) 25

吳欣宜 control, 各按鍵的功能(旋轉、下降、左右) 25

5. 報告心得與建議

這次作業做的忙忙碌碌, 因為要在段考周 demo, 我們第一個禮拜就開始做了, 雖然我們沒花多久就做出第一版的程式碼, 但最花時間的還是在 debug 上, 每次要測試都要花 10 分鐘左右去合成, 看個沒多久就發現錯誤, 進行修改後, 再花十分鐘合成, 尤其是 mem 檔的 display, 試了好多次才找到正確的位置, 不過最後做出個遊戲還是挺有成就感的。還好 GPT 有提供類似的遊戲建議所以讓我們知道大概要怎麼分工來完成這份作業, 才讓我們有辦法順利的做好工作分配, 並且能夠更快的有些方向知道該怎麼做這個遊戲的設計。

建議:18 周 demo, 不然真的太趕了,