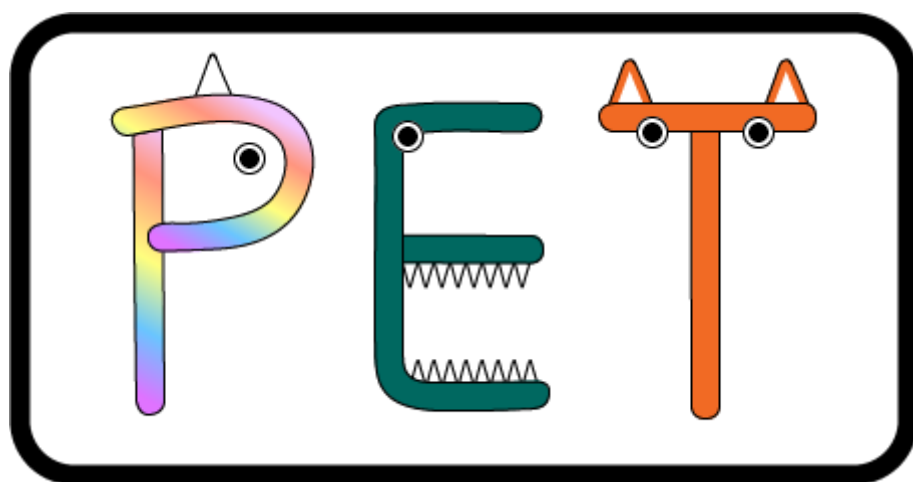


網頁遊戲期末專題報告書



組員

1072019李苡瑄

1072022劉亮均

1072027高嫻容

1072032高小喬

一、遊戲畫面

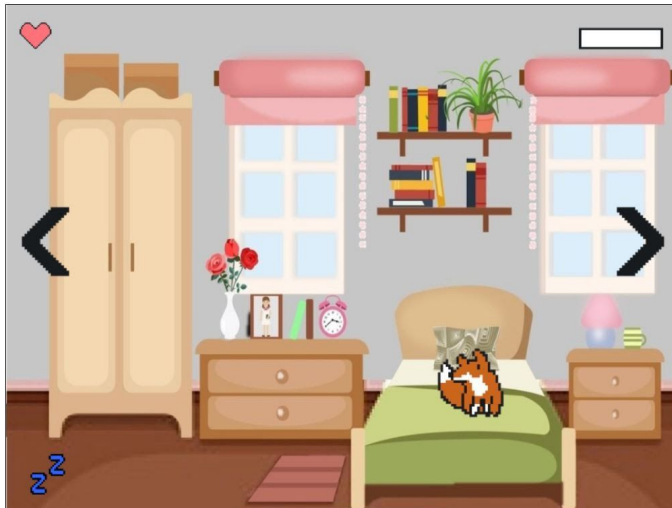
1. 遊戲封面



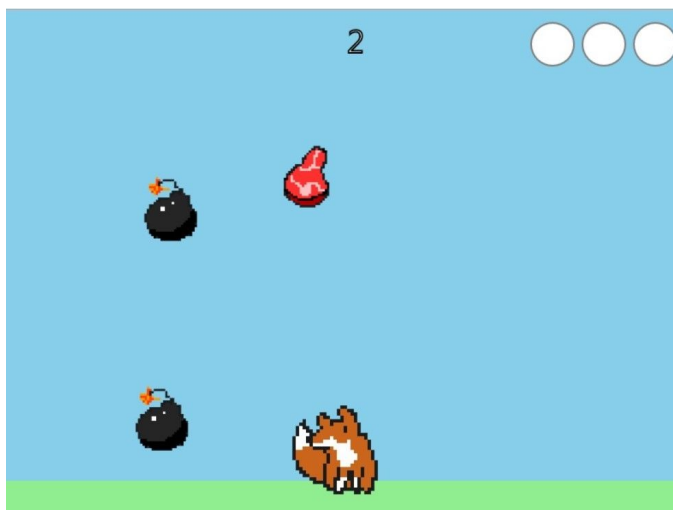
2. 客廳場景



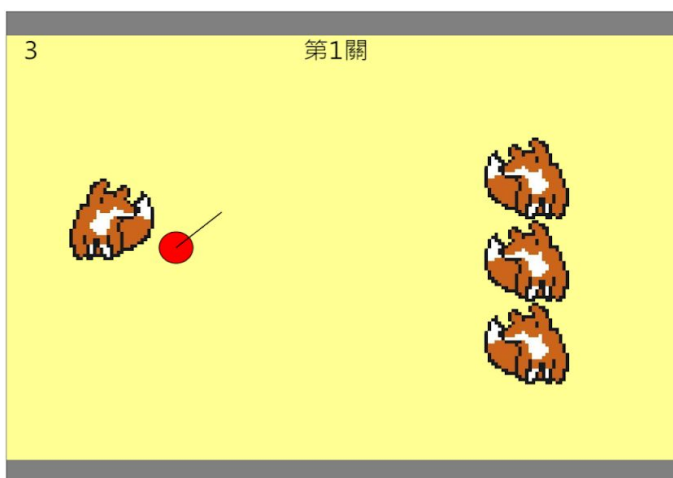
3. 房間場景



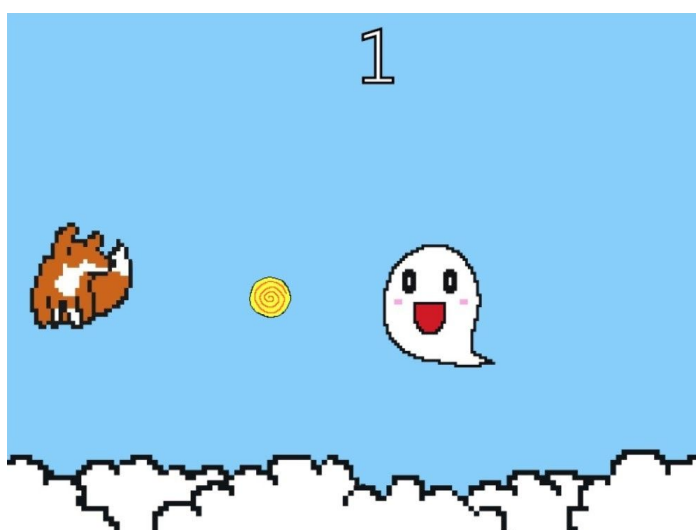
4. 吃飯遊戲



5. 遊玩遊戲



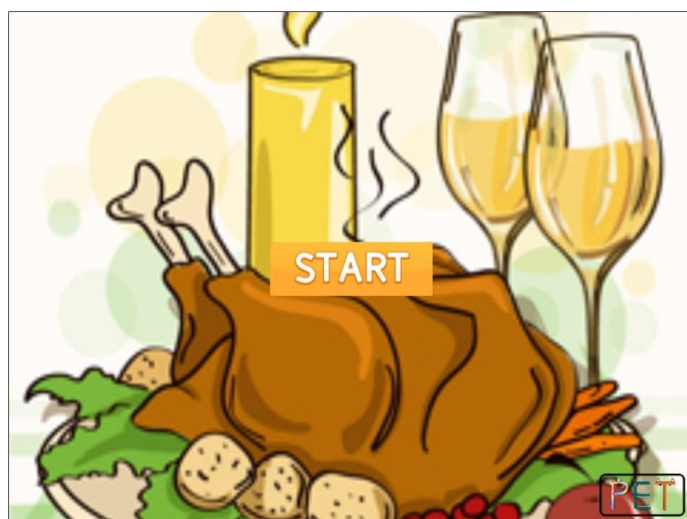
6. 睡覺遊戲



7. 失敗結局



8. 成功結局



二、每個人負責任務內容

學號	姓名	負責任務內容
1072019	李苡瑄	遊玩遊戲
1072022	劉亮均	開始及選角
1072027	高嫻容	吃飯遊戲
1072032	高小喬	睡覺遊戲

三、遊戲主題

像素風寵物養成遊戲「PET」

四、遊戲緣由

回味復古的電子機寵物養成

五、遊戲玩法

- 按左右箭頭按鈕可以在客廳與房間場景進行切換
- 進行活動讓寵物開心，成功就會增加成長值(每次加1格)，失敗則會扣心情值(每次扣1)
- 當心情值到0時，寵物會離家出走
- 如果完成活動則會增加成長值，當成長值滿時，就可以將寵物宰來吃了！

六、遊戲架構

1. home

函式	負責內容
draw	畫出所有資訊、圖片
loop	程式主體不斷重複

物件	大概內容	重點詳細內容
status	遊戲狀態	<ul style="list-style-type: none"> • current：目前狀態 • getReady：遊戲開始前 • pet_select：選擇寵物
pet	寵物選擇狀態	<ul style="list-style-type: none"> • p_sel：目前選擇狀態（初始為null） • din：選擇恐龍 • fox：選擇狐狸 • uni：選擇獨角獸
Title	標題	<ul style="list-style-type: none"> • draw：畫標題
bg	背景	<ul style="list-style-type: none"> • draw：畫背景
getReady	遊戲開始前	<ul style="list-style-type: none"> • draw：繪製開始按鈕
Fox	繪製狐狸	
Uni	繪製獨角獸	
Din	繪製恐龍	

2. game

函式	負責內容
draw	畫出所有資訊、圖片
loop	程式主體不斷重複

物件	大概內容	重點詳細內容
status	遊戲狀態	<ul style="list-style-type: none"> • current：目前狀態 • game：遊戲中 • gameOver1：失敗結局 • gameOver2：成功結局
room	房間場景狀態	<ul style="list-style-type: none"> • r_sel：目前選擇狀態（初始為客廳） • living：客廳 • bed：房間 • door：離家出走畫面（失敗結局） • feast：宰來吃（成功結局）

Title	標題	<ul style="list-style-type: none"> draw function : 畫標題 (結局時出現)
Living	繪製客廳	
bedroom	繪製房間	
getReady	遊戲開始前	<ul style="list-style-type: none"> draw function : 繪製開始按鈕
Fox	繪製狐狸	<ul style="list-style-type: none"> selected function : 讀取選取的寵物並繪製
Uni	繪製獨角獸	<ul style="list-style-type: none"> selected function : 讀取選取的寵物並繪製
Din	繪製恐龍	<ul style="list-style-type: none"> selected function : 讀取選取的寵物並繪製
Heart	繪製心情值	<ul style="list-style-type: none"> draw function : 讀取心情值 (mood) 並繪製
Growth	繪製成長值	<ul style="list-style-type: none"> draw function : 讀取成長值 (growth) 並繪製
Eat	吃飯遊戲設定	<ul style="list-style-type: none"> draw function : 繪製icon (只在客廳場景顯示)
Play	遊玩遊戲設定	<ul style="list-style-type: none"> draw function : 繪製icon (只在客廳場景顯示)
Sleep	睡覺遊戲設定	<ul style="list-style-type: none"> draw function : 繪製icon (只在房間場景顯示)

3. sleep (睡覺遊戲)

函式	負責內容
S_draw	畫出所有資訊、圖片
S_update	需要不斷更新判斷的程式
S_loop	程式主體不斷重複

物件	大概內容	重點詳細內容
S_status	遊戲狀態	<ul style="list-style-type: none"> ● current：目前狀態 ● getReady：遊戲開始前 ● game：遊戲中 ● gameOver：遊戲結束
S_animal	寵物設定	<ul style="list-style-type: none"> ● draw function：根據玩家選擇之角色決定 ● update function：當遊戲開始時讓角色的Y座標跟隨滑鼠的Y座標
S_bg	背景設定	<ul style="list-style-type: none"> ● leftx：向左移動的速度 ● draw function：畫出兩個接在一起的雲朵 ● update function：讓雲朵持續向左移動到一定的距離時恢復並重複執行上述步驟
S_bullet	子彈設定	<ul style="list-style-type: none"> ● rightx：向右移動的速度 ● position：用來存取所有子彈座標的矩陣 ● draw function：利用迴圈畫出目前所有子彈 ● update function： <ul style="list-style-type: none"> ○ 點擊會生成子彈座標並存進陣列 ○ 持續更新子彈X座標(向右移動) ○ 若子彈到底就從陣列中移除
S_ghost	鬼鬼設定	<ul style="list-style-type: none"> ● leftx：向左移動的速度 ● maxY：隨機建立鬼鬼Y座標的最大值 ● position：用來存取所有鬼鬼座標的矩陣 ● draw function：利用迴圈畫出目前所有鬼鬼 ● update function： <ul style="list-style-type: none"> ○ 每100影格則隨機建立鬼鬼Y座標並存進鬼鬼的陣列 ○ 持續更新鬼鬼X座標(向左移動) ○ 若鬼鬼到底就結束遊戲 ○ 偵測子彈是否碰到鬼鬼 ○ 若碰到會刪除那顆子彈與那隻鬼 ○ 分數也會加一分
S_score	分數設定	<ul style="list-style-type: none"> ● value：遊戲得分 ● draw function： <ul style="list-style-type: none"> ○ 畫出分數 ○ 如分數已達10分就結束遊戲
S_mouse	儲存滑鼠目前的XY座標	<ul style="list-style-type: none"> ● 利用mousemove監聽器偵測滑鼠座標並寫到物件mouse中
S_btnStart	開始與結束按鈕的位置設定	<ul style="list-style-type: none"> ● 點擊此位置即可開始或結束遊戲

S_frames	記數畫面經過多少個影格	<ul style="list-style-type: none"> ● 放在S_update function持續增加數值
S_getReady	遊戲開始前出現的資訊	<ul style="list-style-type: none"> ● draw function : <ul style="list-style-type: none"> ○ 畫出開始按鈕 ○ 畫出說明框框 ○ 畫出遊戲規則文字
S_gameOver	遊戲結束時出現的資訊	<ul style="list-style-type: none"> ● draw function : 由判斷式決定該顯示成功還是失敗的資訊

4. Eat (吃飯遊戲)

函式	負責內容
E_draw	畫出所有資訊、圖片
E_update	需要不斷更新判斷的程式
E_loop	程式主體不斷重複

物件	大概內容	重點詳細內容
E_status	遊戲狀態	<ul style="list-style-type: none"> ● current : 目前狀態 ● getReady : 遊戲開始前 ● game : 遊戲中 ● gameOver : 遊戲結束
E_pet	寵物設定	<ul style="list-style-type: none"> ● draw function : 畫寵物圖
E_bg	背景設定	<ul style="list-style-type: none"> ● draw function : 畫背景
E_food	食物設定	<ul style="list-style-type: none"> ● downspeed : 落下速度 ● position : 用來食物座標的矩陣 ● draw function : 畫出食物 ● update function : <ul style="list-style-type: none"> ○ 生成食物座標 ○ 更新食物座標位置(向下掉) ○ 紀錄食物有沒有被寵物碰到
E_bomb	炸彈設定	<ul style="list-style-type: none"> ● downspeed : 落下速度 ● position : 用來存所有炸彈座標的矩陣 ● draw function : 畫出炸彈 ● update function :

		<ul style="list-style-type: none"> ○ 生成炸彈座標 ○ 更新炸彈座標位置(向下掉) ○ 紀錄炸彈有沒有被寵物碰到
E_score	分數設定	<ul style="list-style-type: none"> ● value : 遊戲得分 ● draw function : <ul style="list-style-type: none"> ○ 畫出分數 ○ 判斷分數是否達過關標準
E_life	生命值設定	<ul style="list-style-type: none"> ● n : 各圓圓心間距 ● value : 生命植數值 ● draw function : <ul style="list-style-type: none"> ○ 畫出生命值 ○ 判斷生命值是否歸零(遊戲失敗)
E_btnStart	開始按鈕設定	<ul style="list-style-type: none"> ● dy : 按鈕點擊範圍數值調整使用 ● draw function : 畫出開始按鈕
E_btnBack	返回按鈕設定	<ul style="list-style-type: none"> ● dy : 按鈕點擊範圍數值調整使用 ● draw function : 畫出返回按鈕
E_text	遊戲規則內容	<ul style="list-style-type: none"> ● text : 遊戲規則文字內容 ● draw function : 畫出遊戲規則文字
E_gameOver	遊戲失敗文字	<ul style="list-style-type: none"> ● draw function : 畫出遊戲失敗文字
E_gameWin	遊戲過關文字	<ul style="list-style-type: none"> ● draw function : 畫出遊戲過關文字

5. play (遊玩遊戲)

函式	負責內容
P_draw	畫出所有資訊、圖片
P_update	需要不斷更新判斷的程式
P_loop	程式主體不斷重複
P_start	在遊戲剛開始時，進行初始設定

物件	大概內容	重點詳細內容
P_status	遊戲狀態	<ul style="list-style-type: none"> ● current : 目前狀態 ● getReady : 遊戲開始前 ● game : 遊戲中 ● gameover : 遊戲結束

P_set	初始設定	<ul style="list-style-type: none"> • pet : 寵物 • growth : 成長值 • mood : 心情 • start function : 一開始先設定數值
P_btnStart	按鈕數值設定	
P_pet	寵物(玩家)設定	<ul style="list-style-type: none"> • start function : 一開始設定圖片
P_NPC	接球角色設定	<ul style="list-style-type: none"> • gy : 每張圖之間的時間距離 • speed : 移動速度 • count : 數量設定(依關卡減少) • jy : 判斷向上或向下 • start function: 一開始設定圖片
P_ball	球的設定	<ul style="list-style-type: none"> • moveX : x 移動值 • moveY : y 移動值 • move : 球是否要移動 • update function : 球移動, 並判斷球的觸碰
P_line	球射出前, 線的設定	<ul style="list-style-type: none"> • kao : 角度 • speed : 速度
P_getReady	遊戲開始前出現的資訊	
P_bcakg	背景圖+關卡顯示	<ul style="list-style-type: none"> • level : 目前關卡
P_score	分數顯示以及結果判斷	<ul style="list-style-type: none"> • score : 目前分數 • success function : 接球成功 • lose function : 接球失敗 • win function : 闖關成功 • update function : 不斷判斷分數是否為零

七、遊戲場景

- 開始遊戲畫面
- 選擇寵物畫面 (恐龍, 狐狸, 獨角獸)
- 客廳 (可選擇遊玩與吃飯遊戲)
- 房間 (可選擇睡覺遊戲)
- 遊玩遊戲
- 吃飯遊戲
- 睡覺遊戲
- 失敗結局 — 離家出走
- 成功結局 — 宰來吃

八、遊戲關卡

● 遊玩遊戲

- 共有三條命
- 一共三關
- 按下滑鼠左鍵，球會沿著黑線方向射出
- 每漏接一次球，生命減一
- 每接到一次球，就進入下一關
- 三關皆過，即為成功
- 生命為零，即為失敗

● 吃飯遊戲

- 會一直有炸彈和肉從上方掉落，用滑鼠控制寵物左右移動
- 共有三條命
- 每接到一次炸彈，生命扣一
- 每接到一次肉，分數加一
- 分數到十，即為成功
- 生命為零，即為失敗

● 睡覺遊戲

- 會一直有鬼鬼從右邊靠近，用滑鼠可控制寵物上下移動
- 按下左鍵可射出子彈擊殺鬼鬼
- 一但被鬼鬼碰到，即為失敗
- 每射殺一隻鬼鬼，分數加一
- 分數到達十分，即為成功

九、遊戲流程

