

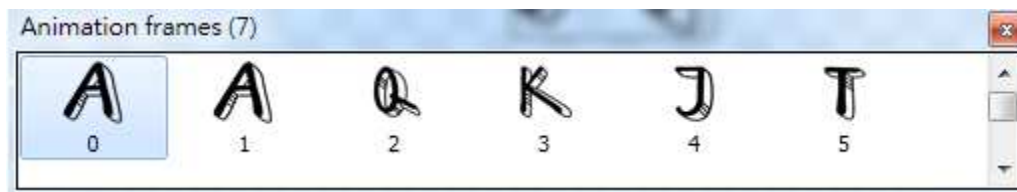
## Slot Machine

開發環境:Construct 2

程式說明:



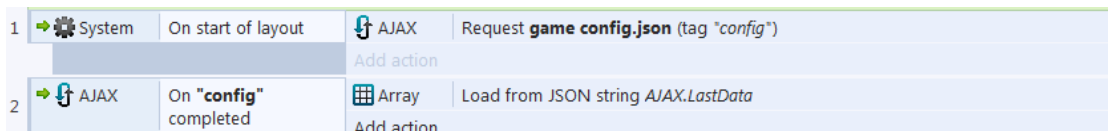
每個字母都是一個物件



先將 5 個軸的每個物件添加需要 frame 數量以及相對應的順序



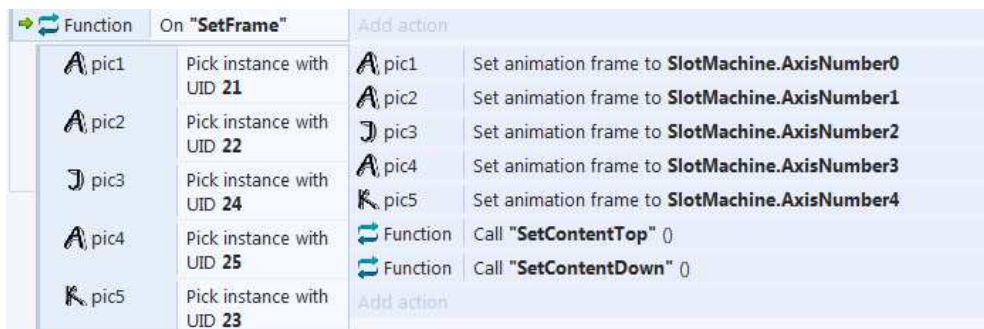
定義 5 個軸分別有多少 data



當 layout 啟動後會先讀取 game config.json，並將其內容存放至 array



利用先前定義好的 data 數量，分別生成亂數



用剛剛生成的亂數決定顯示哪張 frame

OK Button	On clicked	OK Button	Set <b>Disabled</b>
System	<b>Rolling</b> = 0	Audio	Play <b>button-29</b> not looping at volume 10 dB (tag "")
		System	Wait <b>0.1</b> seconds
		Add action	
System	Pick all <b>A</b> <b>pic1</b>	A pic1	Set animation speed to <b>20</b>
		Add action	
System	Pick all <b>A</b> <b>pic2</b>	A pic2	Set animation speed to <b>20</b>
		Add action	
System	Pick all <b>J</b> <b>pic3</b>	J pic3	Set animation speed to <b>20</b>
		Add action	
System	Pick all <b>A</b> <b>pic4</b>	A pic4	Set animation speed to <b>20</b>
		Add action	
System	Pick all <b>K</b> <b>pic5</b>	K pic5	Set animation speed to <b>20</b>

按下按鈕後將每個軸的轉速定為每秒 20 張 frame

System	pic1. AnimationSpeed > 5	A pic1	Set animation speed to <b>Self.AnimationSpeed - ((20*self.AnimationSpeed/25) * dt)</b>
		Add action	

之後將每秒的張數慢慢減少，達到停止的效果

遊戲畫面



操作說明

點選 Spin 按鈕 5 個轉軸會轉動，大約 3 秒後會依序從左邊開始停止  
待 Spin 紐再次跳起，即可再次遊玩

GitHub 連結: <https://github.com/Morris00457144/SlotMachine>

遊戲連結: <https://morris00457144.github.io/SlotMachine/>