

# 視窗程式設計 期末專案



資管二 102306081 賈晉平  
資管二 102306055 莊育新  
資管二 102306082 邱擎昀  
資管三 101306091 張元真  
資管三 101306092 余威毅

## 一、專案主題：青蛙過街


## 二、專案背景：

靈感來自於 1981 年的一款接機遊戲《青蛙過河》，由科樂美開發、SEGA 發行。當款遊戲中要達成的目標是將青蛙一隻一隻引回家，而之中每個青蛙必須穿過馬路、躲避車輛等等，突破重重關卡。是接機遊戲黃金時代的經典之作，遊戲元素和主題都值得關注。也是早期街機遊戲使用一個以上 CPU 的例子。至今已有無數衍生遊戲。為了讓經典再現，我們將重製青蛙過河這款遊戲，其中也預期達到寓教於樂的目的。

## 三、專案目標：

- 運用本學期所學 C# 技巧製作遊戲
- 檢視自我學習狀況
- 藉由遊戲過程獲取學習樂趣
- 從遊戲中體悟人生道理

## 四、系統特色：

Icon 製作	 <p>藉由獵奇的設計，警示當今社會不遵守交通的用路人。</p>
---------	---

地圖製作	<div>計分</div>  <p>參考現代馬路設計，增加其寫實性。</p>		
青蛙製作	 <p>正常的</p>	 <p>被撞到的</p>	 <p>不會被撞死的</p>
	採可愛風格設計，與前寫實感，形成反差之趣味。		
汽車製作	 <p>黃、紅、紫三色的設計，讓視覺不至於單調。</p>		
音效	變身成不會撞死的青蛙石會有音效。		
教育性	<p>遊戲操作簡單，其中隱藏功能是當青蛙向右走到底時，會啟動超強模式，青蛙變成超級賽亞人一般，也跳出斑馬線，告訴同學們，只要走斑馬線就可以減少危險，不會被撞死，達到寓教於樂的效果。</p>		

## 五、功能操作說明：

<p><b>【遊戲開始】</b></p> <p>預設時間為 30 秒，當青 蛙移動時，秒 數才開始倒 數。</p>	
<p><b>【遊戲秒數】</b></p> <p>可自行設定 10 秒、20 秒 或 30 秒來進 行遊戲。</p>	
<p><b>【遊戲難度】</b></p> <p>可自行設定簡 單、中等或困 難來進行遊 戲。每個等次 的不同差別在 於汽車的行車 速度。</p>	

<p><b>【關於】</b></p> <p><b>【關於遊戲】</b></p> <p>中有遊戲操作說明。</p> <p><b>【關於團隊】</b></p> <p>中有我們的開發團隊資訊。</p>	
<p>向右走到底可以開啟不會被撞死的超級賽亞蛙模式。青蛙會變換以及增加斑馬線。</p>	
<p>被車撞到後結束遊戲。超過目前最高分者的分數會顯示到最高分標籤中。</p>	



#### 六、小組貢獻度：

102306081 賈晉平(20%)：統整程式、系統設計

102306055 莊育新(20%)：程式開發

102306082 邱擎昀(20%)：監控進度、遊戲功能規劃、上台報告

101306091 張元真(20%)：程式開發、文件撰寫

101306092 余威毅(20%)：創意發想、程式開發

#### 七、參考資料：

青蛙過街：

<http://webgame.pchome.com.tw/game/125315277057/play>

天天過馬路：<https://www.youtube.com/watch?v=4dhwn2gZ4U4>