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
- 從遊戲中體悟人牛道理

四、系統特色:

Icon 製作



藉由獵奇的設計,警示當今社會不遵守交通的用路人。



五、功能操作說明:



預設時間為

30 秒,當青

蛙移動時,秒

數才開始倒

數。



【遊戲秒數】

可自行設定

10秒、20秒

或 30 秒來進

行遊戲。



【遊戲難度】

可自行設定簡

單、中等或困

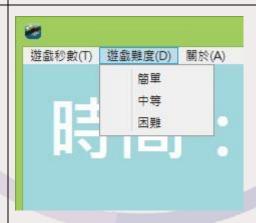
難來進行遊

戲。每個等次

的不同差別在

於汽車的行車

速度。



【關於】

【關於遊戲】

中有遊戲操作說明。

【關於團隊】

中有我們的開

發團隊資訊。

關於遊戲(G)

遊戲秒數(T) 遊戲難度(D) 關於(A)

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。



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。





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