

Kitty Mine

視窗程式設計期末專案



組員


100703016 資科三 游佳霖 30%

100703051 資科三 馮書昭 35%


100306065 資管三 施璽鵬 35%

一、專案目標

我們參考時下流行 app 遊戲之一的 Pocket Mine，將之移植到電腦上。

主角是我們組內的吉祥物「喵利歐」，雖然遊戲方法改變不大，不過遊戲內的關卡設計則會融入我們組內的創意和風格，讓玩家能透過我們設計的遊戲得到更多樂趣。

二、功能概述

本遊戲主角為一隻帶著十字鎬的貓，牠的任務就是不斷的往地下深處挖礦，每一種礦物都可以在回合結束後換成金幣。不過每挖一下，十字鎬的耐久度就會降低，當耐久度為 0 之後就是回合結束。途中可能會看到許多道具，道具能增加採礦的深度以及樂趣。而我們和原版不同的是我們會其中放上許多新的礦物和道具，即使玩過 app 版的玩家也會感到新鮮、有趣。

三、創新

其實我們是惡搞 pocket mine！！

我們以 pocket mine 為樣板，但主角改為一隻白癡的貓(臉要一直微笑)，分數的計算方式是看挖的深度。

- 系統功能概述：

就是往下挖礦，挖得越深，分數就越高。

如果挖太快超出畫面就會摔死。

- 改善功能：

1. 新增彈簧磚塊，飛往天堂。
2. 新增蘑菇磚，敲掉會出現蘑菇，吃掉主角變大，然後掉下去
3. 新增雲朵，遇到就莫名死掉。

礦物介紹



泥土



金礦



煤礦



鑽石礦



銀礦



蘑菇礦...(?)

道具介紹



炸彈



醫藥箱



鑽頭



公主



彈簧(?)

Help me!
Help me!!

100%
新增有趣的道具
及礦物及死法^_^

創意



外觀

與原版十分相似，
但主角、場景
及道具具有根據我們
的特色進行調整。



完整

與期中報告
提案完成度
99.9%



技巧

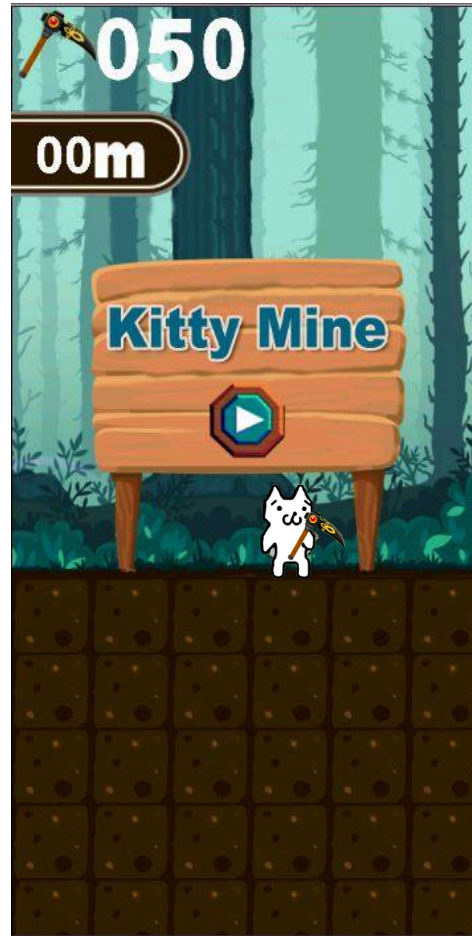
程式碼都是組員
自己刻出來沒有
參考任何資料

四、 我們的特色

Kitty Mine		Pocket Mine	
死法多樣		死掉方式只有兩種，一種是耐久度用光，一種是上升的速度比敲磚速度慢被壓死	
玩法簡易，容易上手		規則太多，要都玩到一次才會理解	
我們增添了類似 cat mario 的趣味性，總是會意想不到的死去。		遊戲清新，老少咸宜	
能在 PC 玩，大螢幕，對眼睛比較好		app 只能在手機上玩	
我們有故事性，有結局		沒故事性，只能永無止盡的挖下去	

五、 操作說明

遊戲操作方式相當簡單，只需要利用滑鼠去點擊想要敲打的磚頭，或想到達的位置就可以了。



六、 主要技術

1.生成方塊：

用一個 **DispatcherTimer** 來隨機生成方塊，並且讓方塊向上移動。

2.主角的移動：

每點擊一個方塊，就先判斷該方塊是否可以移動，在判斷主角的位置是否有路徑可以到達。

3.道具：

每個道具都一個專屬的 **DispatcherTimer**，只要觸發就執行專屬的動作和動畫。

七、 參考資料

Pocket Mine in Google Play:

https://play.google.com/store/apps/details?id=ca.roofdog.pocketmine&hl=zh_TW