

Final Project Result Report

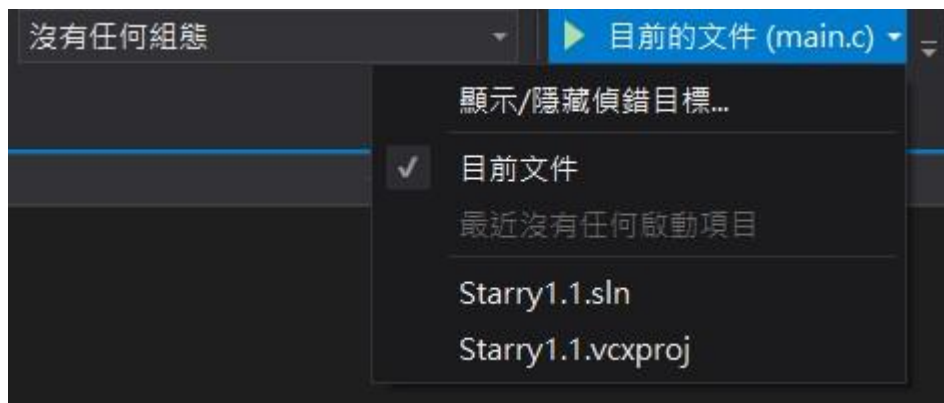
Starry

Jan 9, 2023

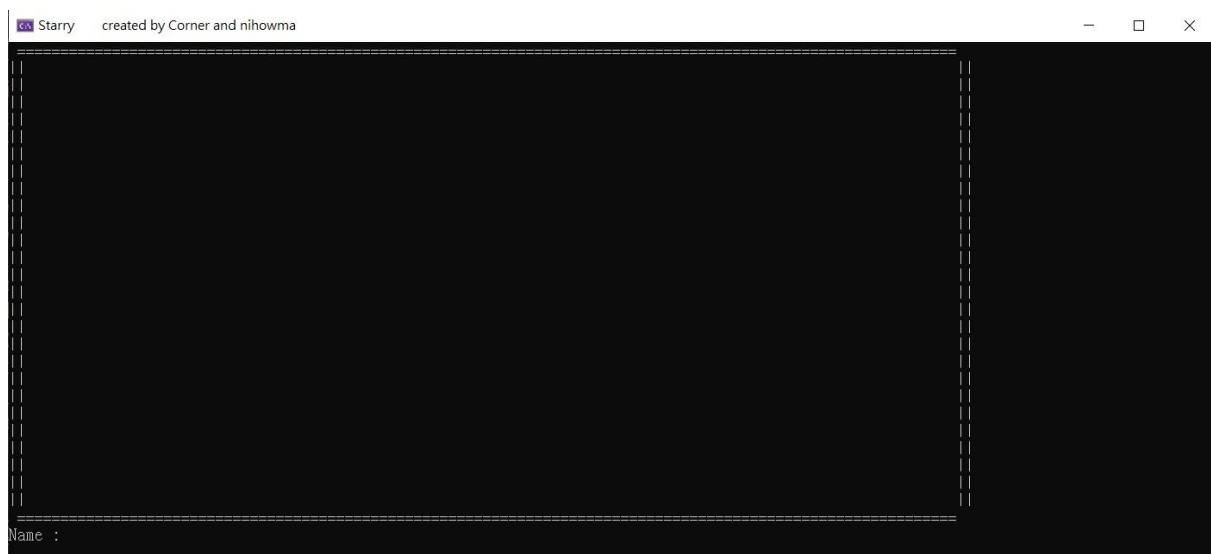
劉泰君
通訊二
110503531

1.Result

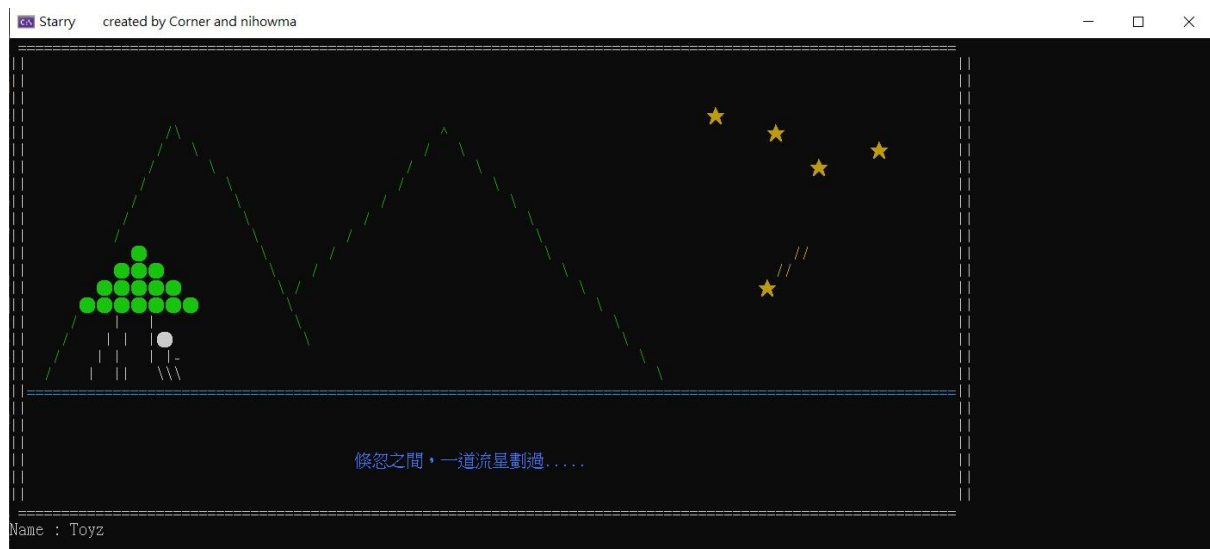
- Direct execution
- Show in console



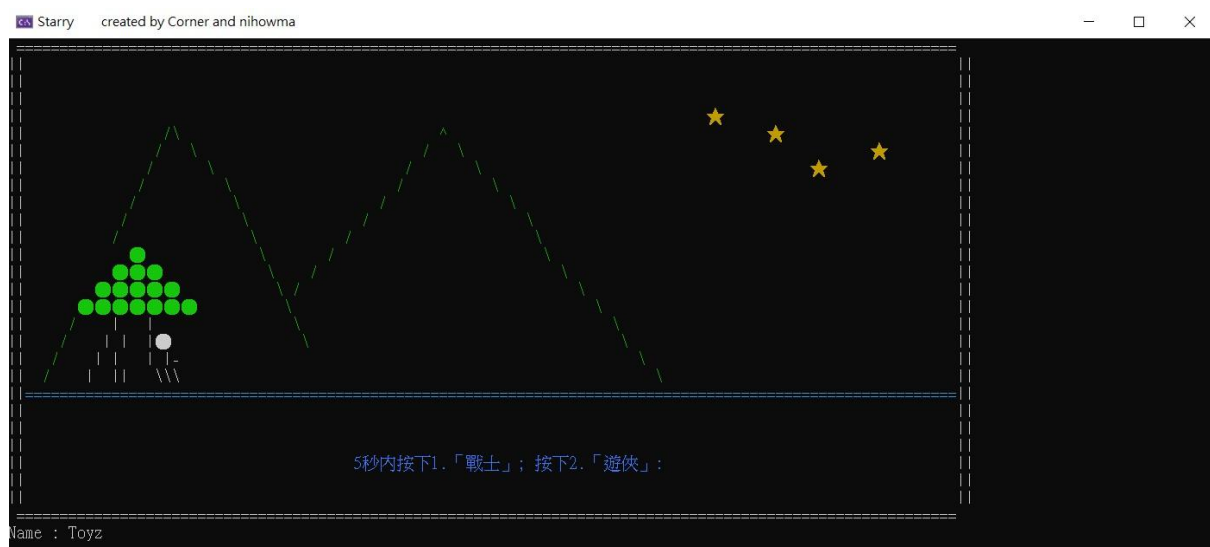
- Enter name



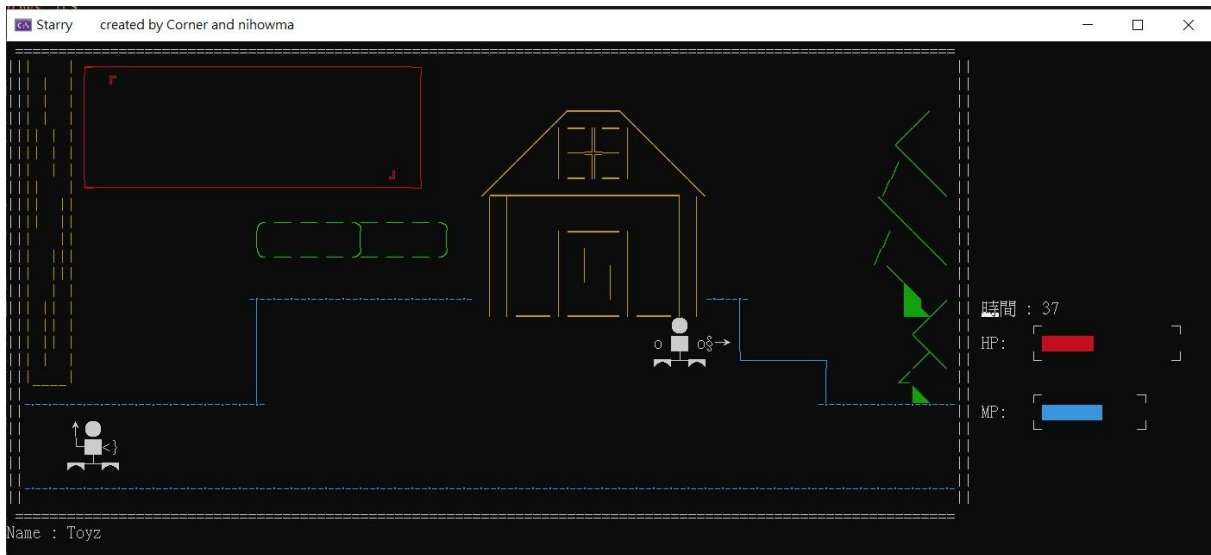
- Game opening story animation



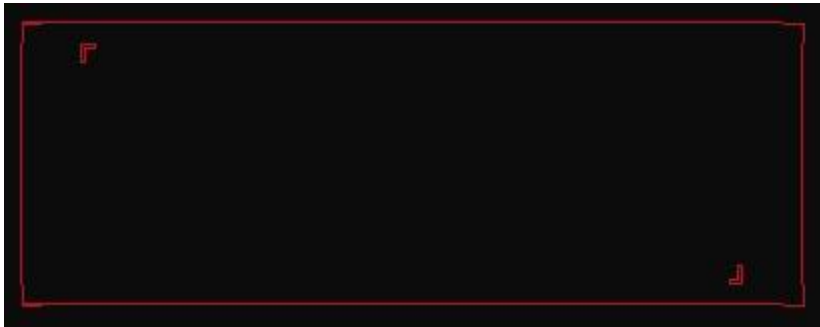
- Choose a role



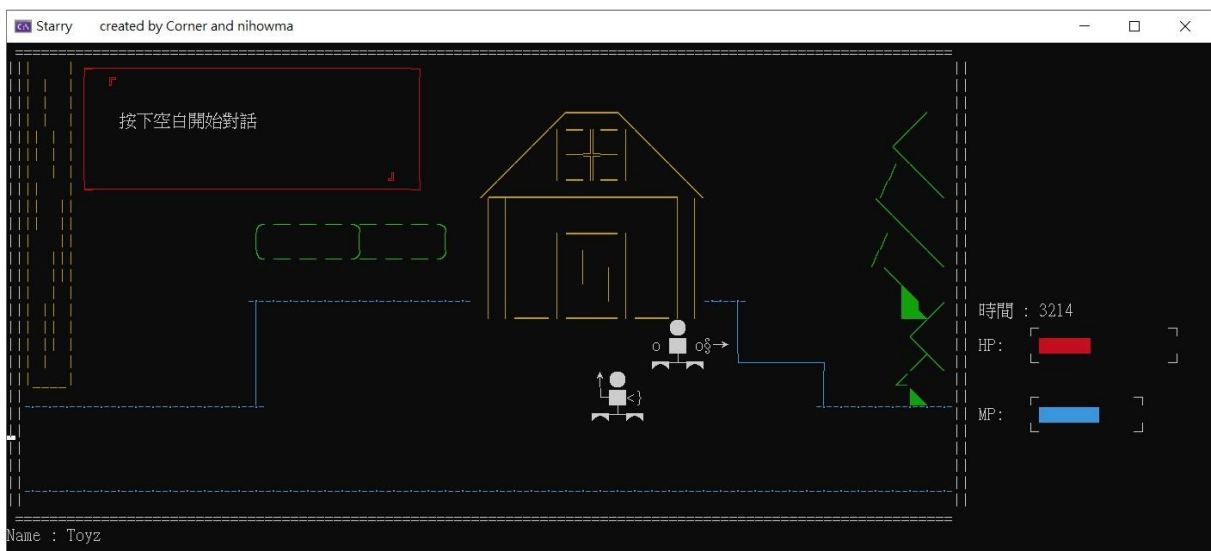
- Game map generation



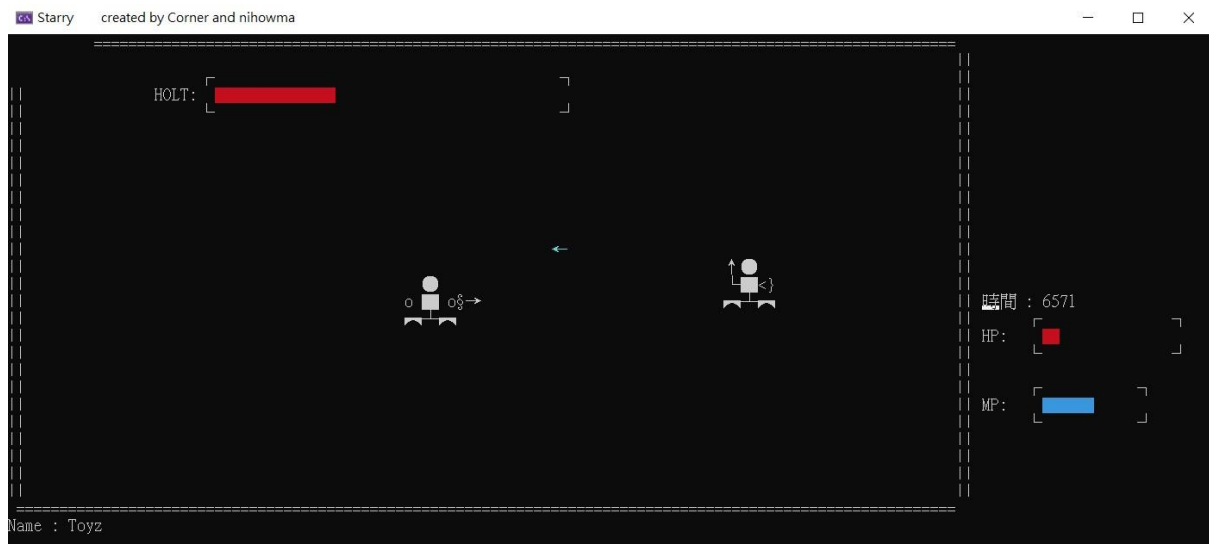
- Dialog box



- Talk to NPCs



- Battle

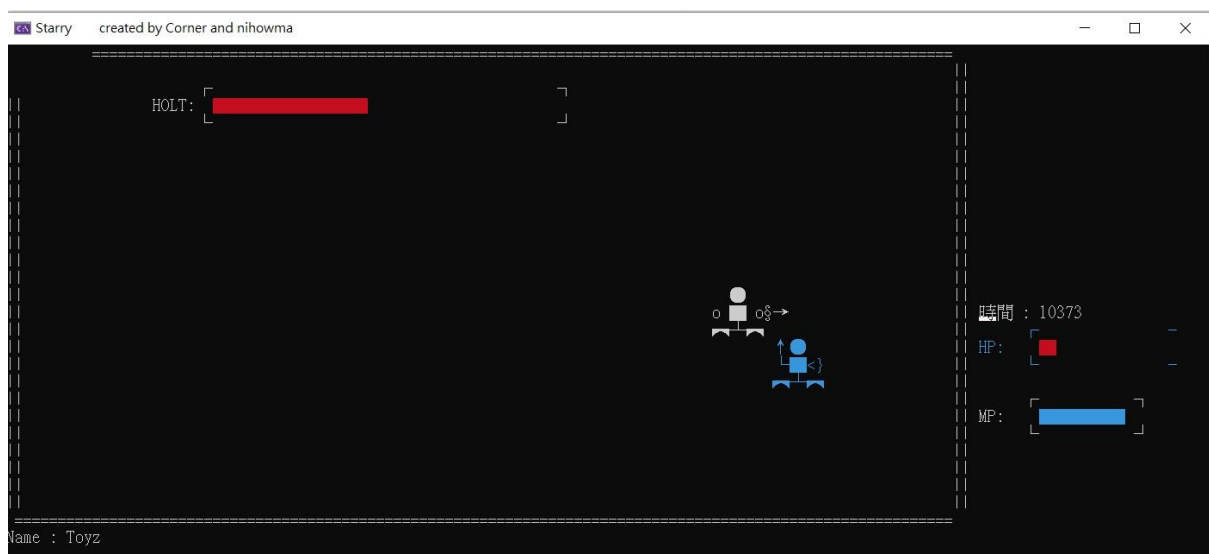


角色能夠射出箭矢來對NPC造成傷害

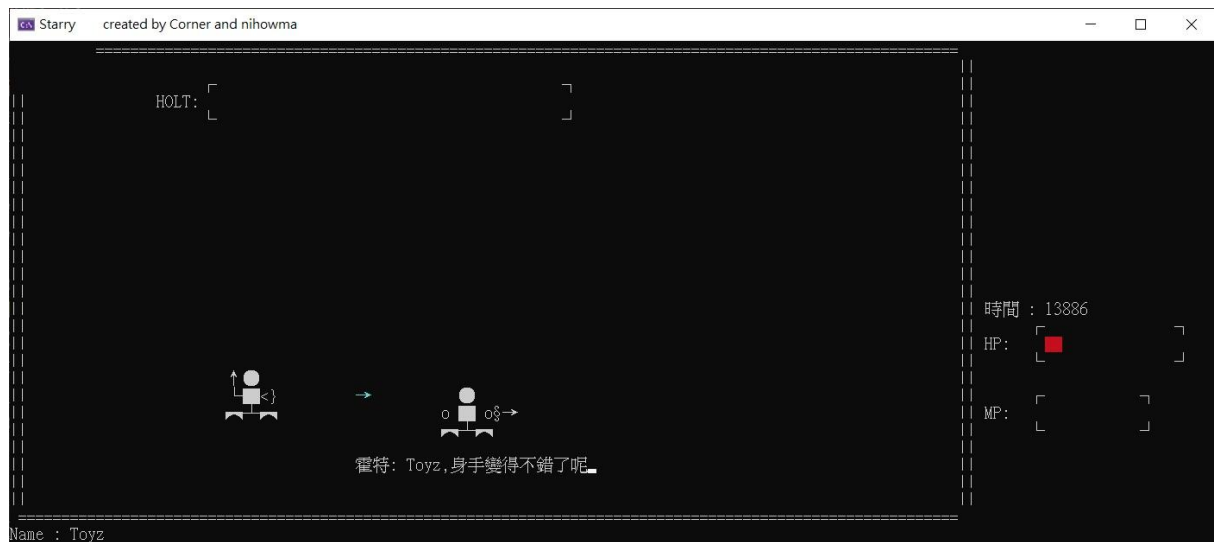
箭矢上下左右皆可射出

按下E可以開啟技能增傷消耗藍量

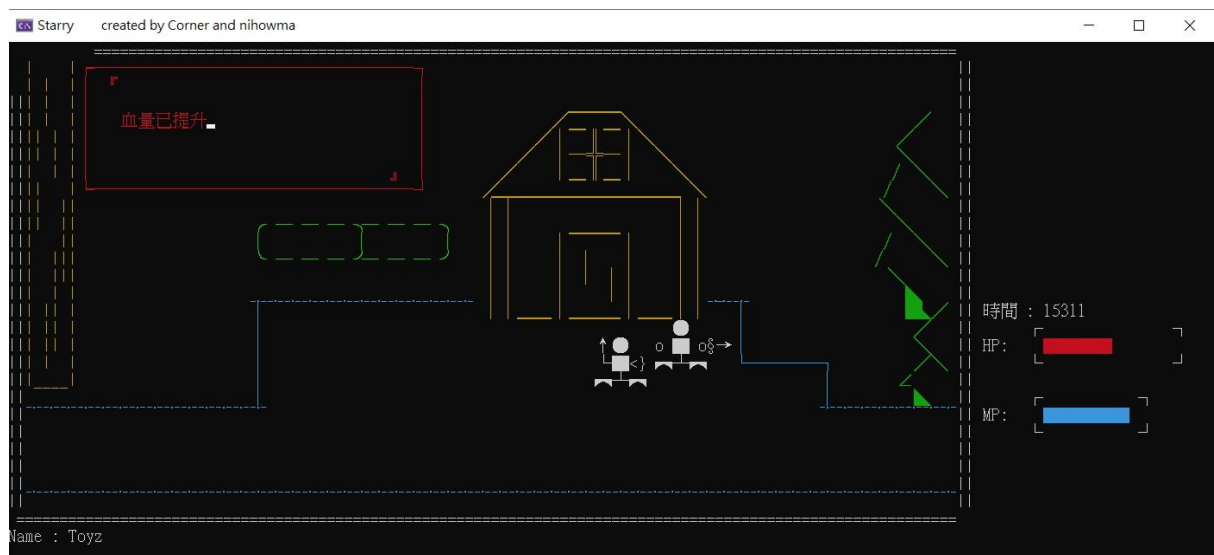
按下Q可以關閉技能



被NPC碰到會受傷害且角色本身會不斷變色無敵一小段時間



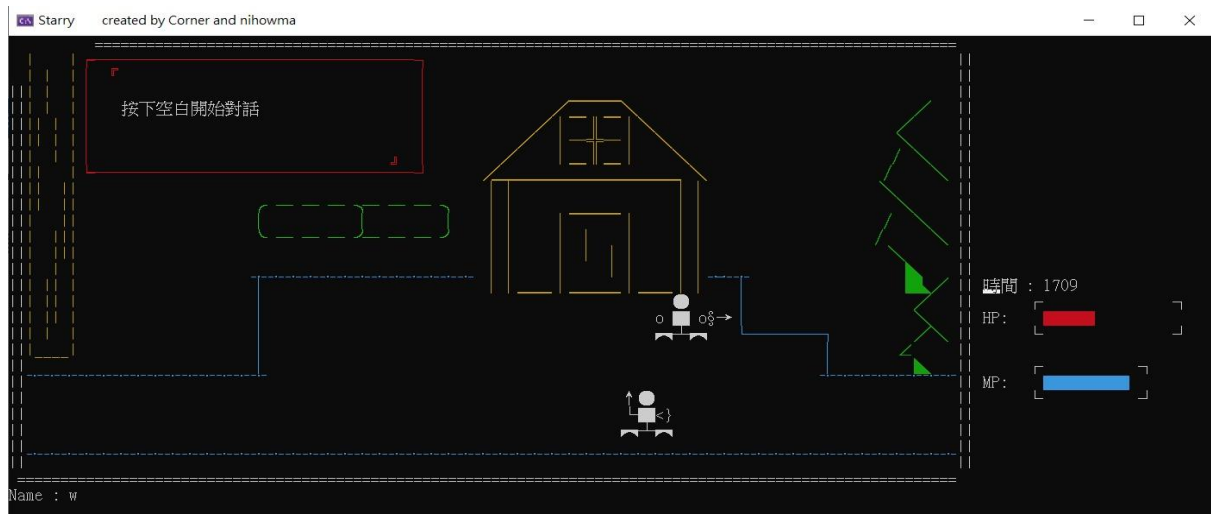
獲勝



獲勝後，會給予道具，可以在擊敗敵人後增加血量上限



落敗



落敗後可以繼續對話，繼續挑戰

2.Analyze

- Problem

在進入戰鬥時，會清空整個背景圖

```
//去背
COORD ground_pos;
ground_pos.X = 2;
ground_pos.Y = 1;
for (int i = 0; i < 25; i++) {
    ground_pos.Y = GROUND_Y_POSITION - 19 + i;
    SetConsoleCursorPosition(GetStdHandle(STD_OUTPUT_HANDLE), ground_pos);
    printf("
}
]
```

但左上角的邊界線似乎被某些空白覆蓋掉

我們找不到原因為甚麼

目前還沒有解決方法



- Target not achieved

1.因為還沒有設計更多道具

所以目前沒有背包系統

2.遊戲儲存系統因為現在遊戲內容較短

所以還沒有設計存檔系統來搜尋資料內容

3.多結局與選擇導向

還沒達到結局, 若有時間會更新內容讓遊戲完整

3.Summarize

這個學期真的學到很多東西, 也自己親自嘗試許多新鮮的事物, 很多新的知識和技巧, 雖然並不是都能融會貫通, 但收穫滿滿, 讓我更能體會寫程式規劃專案的樂趣。這次的期末專案, 讓我對於資料結構有了更多的熟悉, 平時用想的有點困難, 但實際去運用過後就會覺得簡單, 不斷的try and error 最後就能找到答案。