

Final Project : Starry

通訊二陳冠羽110503524

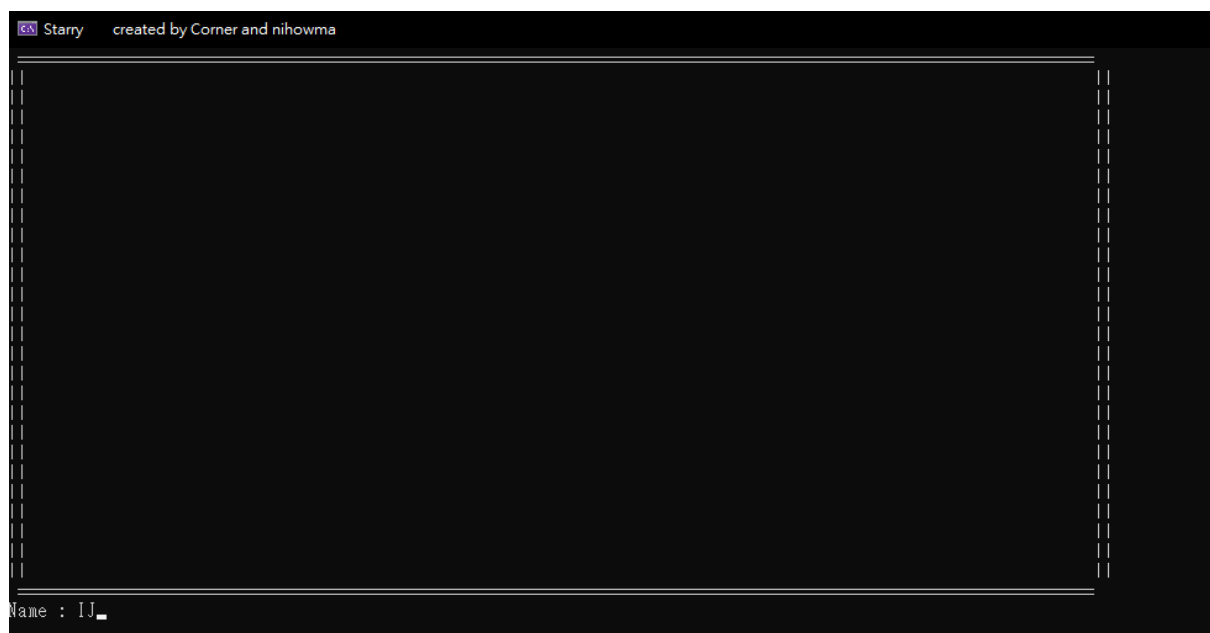
1. 執行方式

▶ 本機 Windows 偵錯工具 用 visual studio 2019 執行

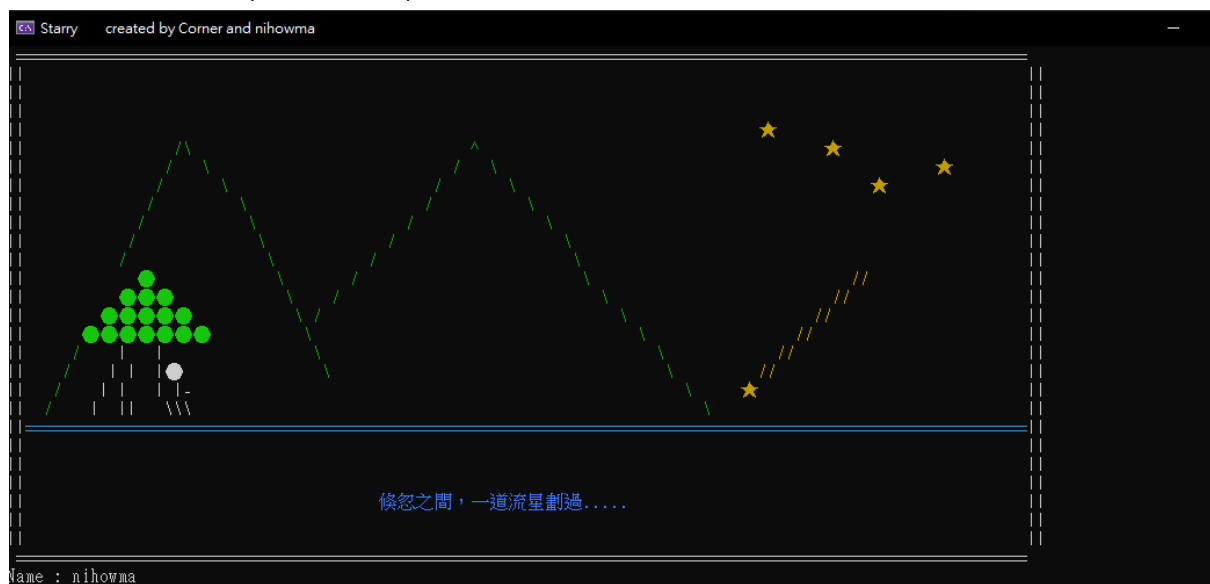
會在CMD上面顯示

2.執行結果

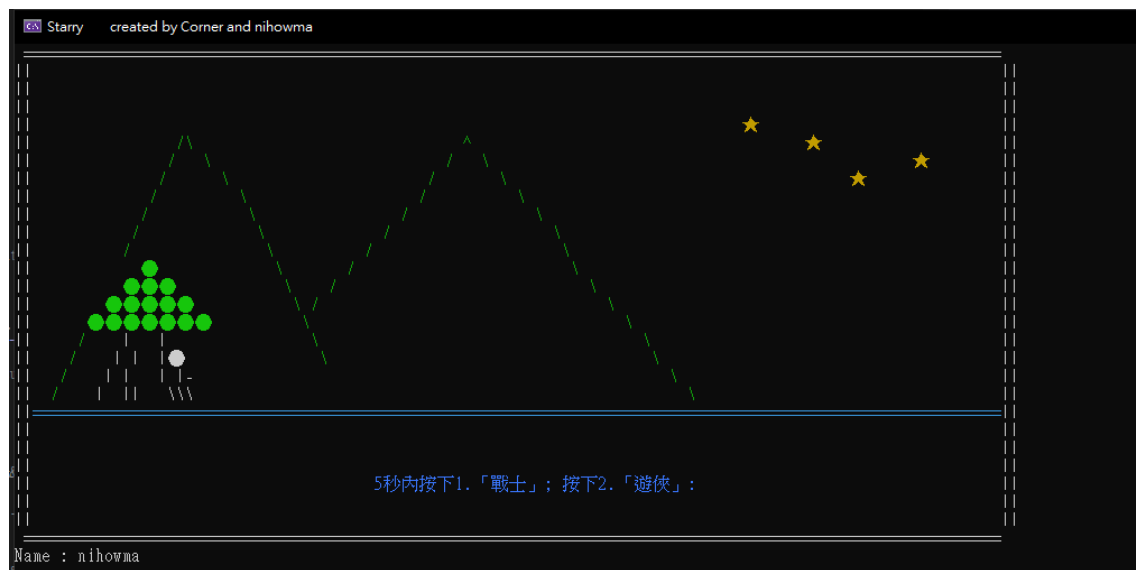
輸入姓名



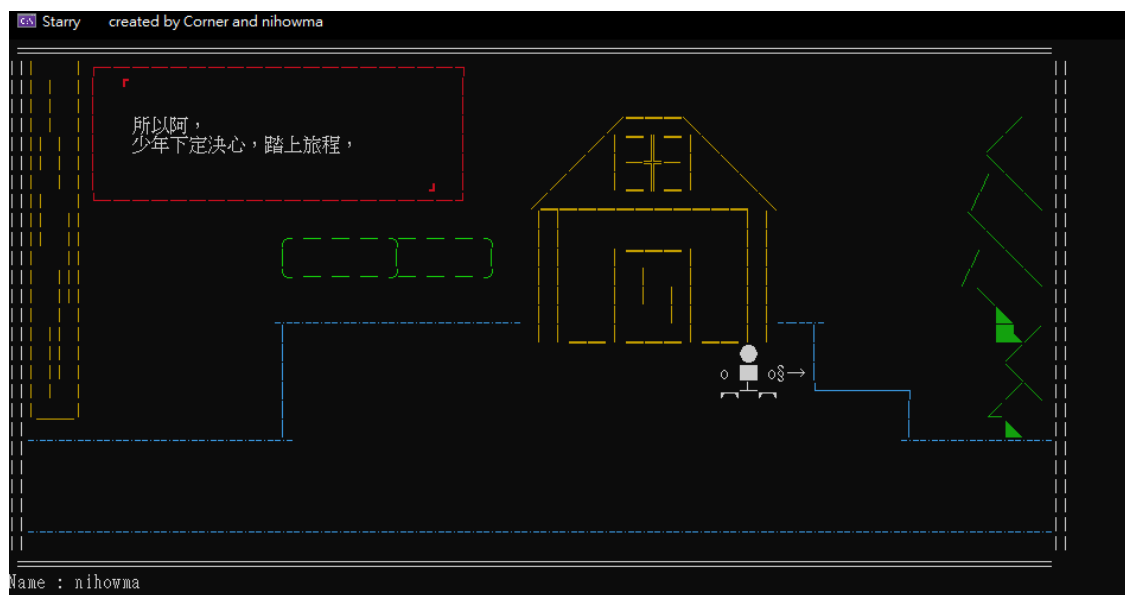
前導動畫的一部分(流星會動喔)



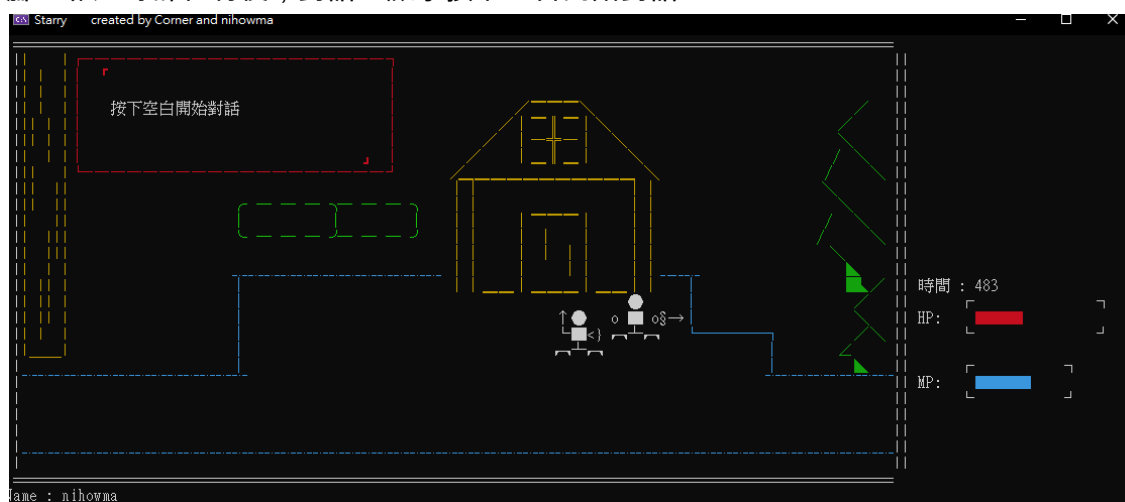
選擇職業



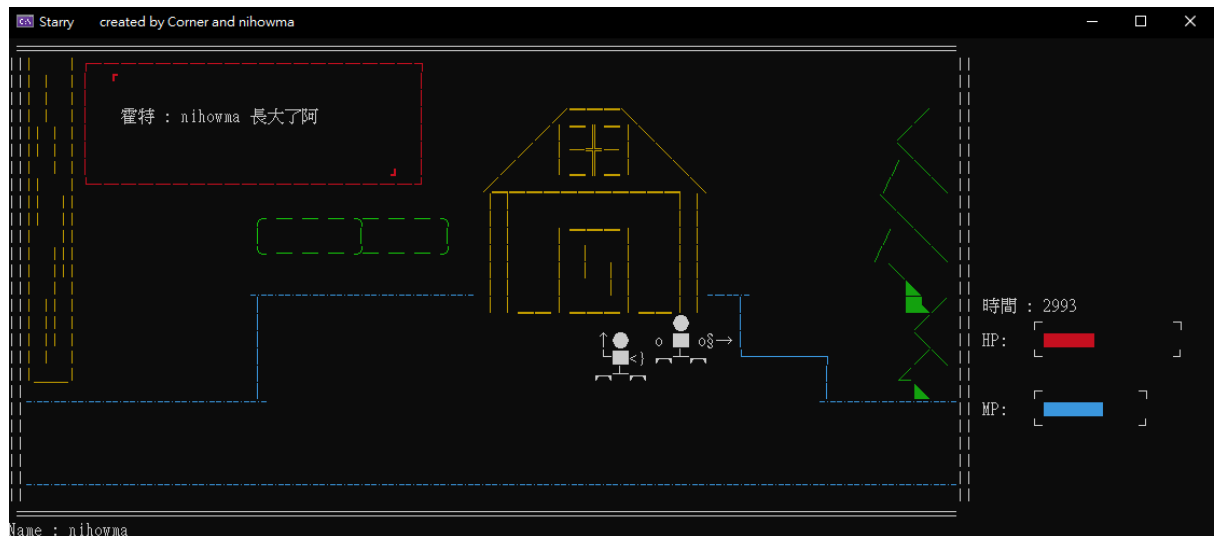
進入地圖一的劇情



腳色靠近導師霍特後，對話空顯示按下空白開始對話



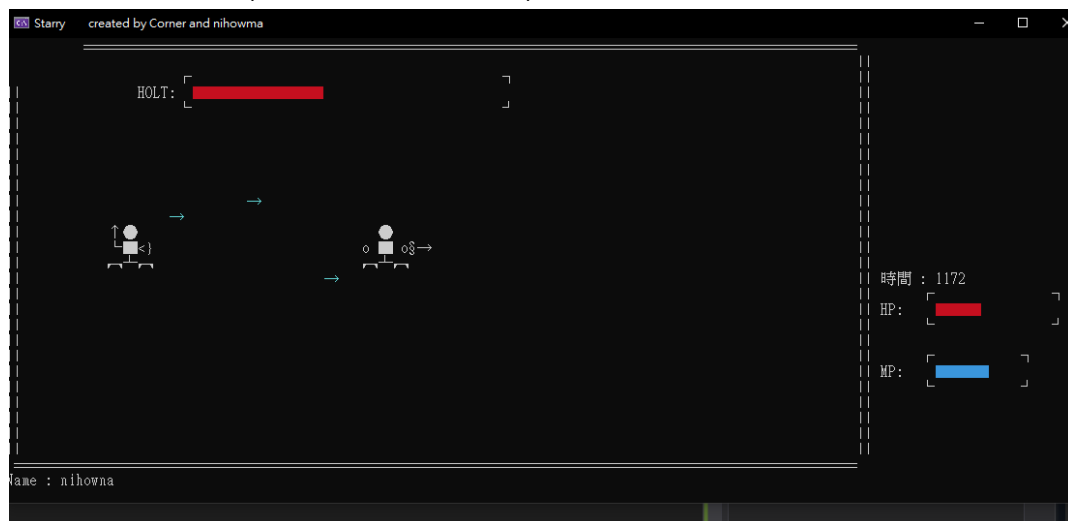
霍特和我們對話



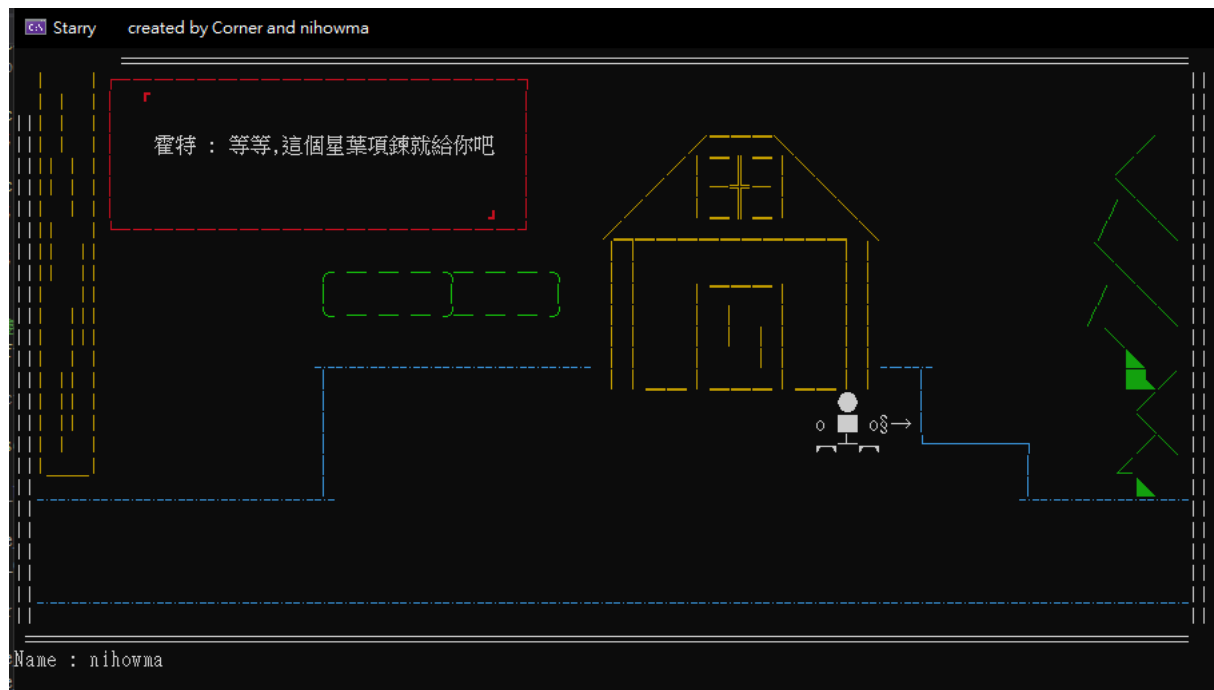
進入戰鬥，左上方為霍特的血條(我受傷了，HP減少，角色顏色閃爍一小段時間，作為無敵期間)



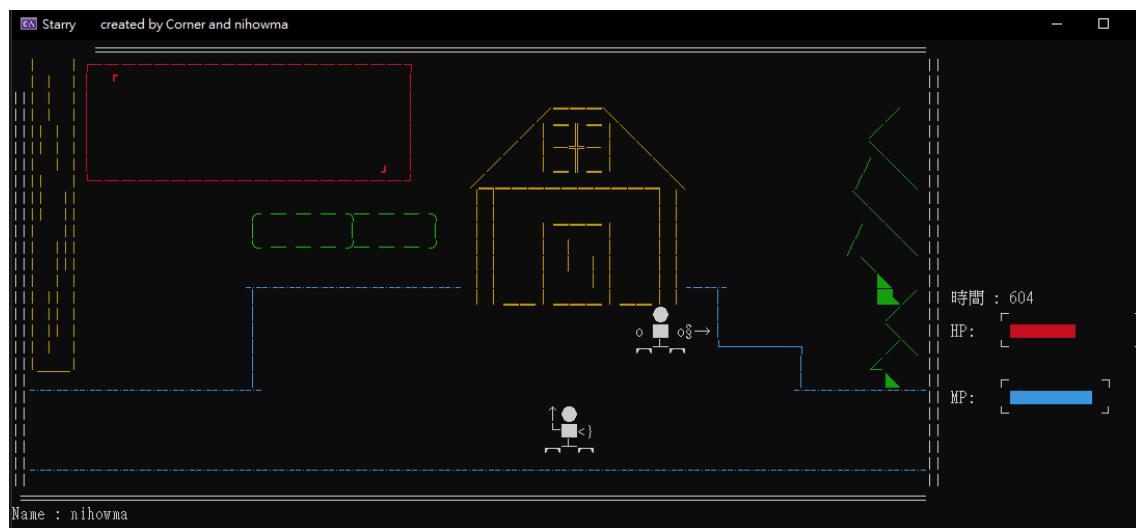
靠射出子彈來戰鬥(打到霍特血量會減少)



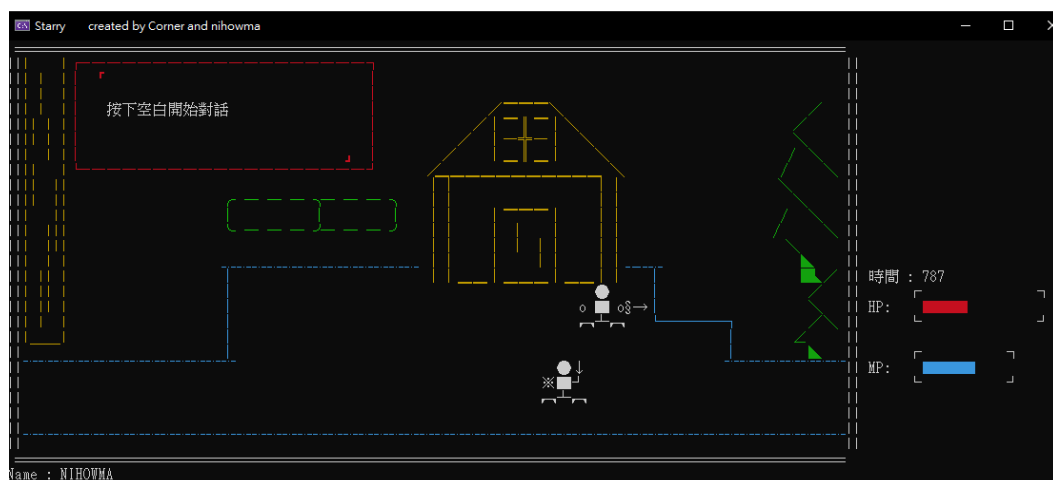
打贏了, 回到地圖一並且對話



對話完血量提升並且回滿,



換個戰士版本的腳色



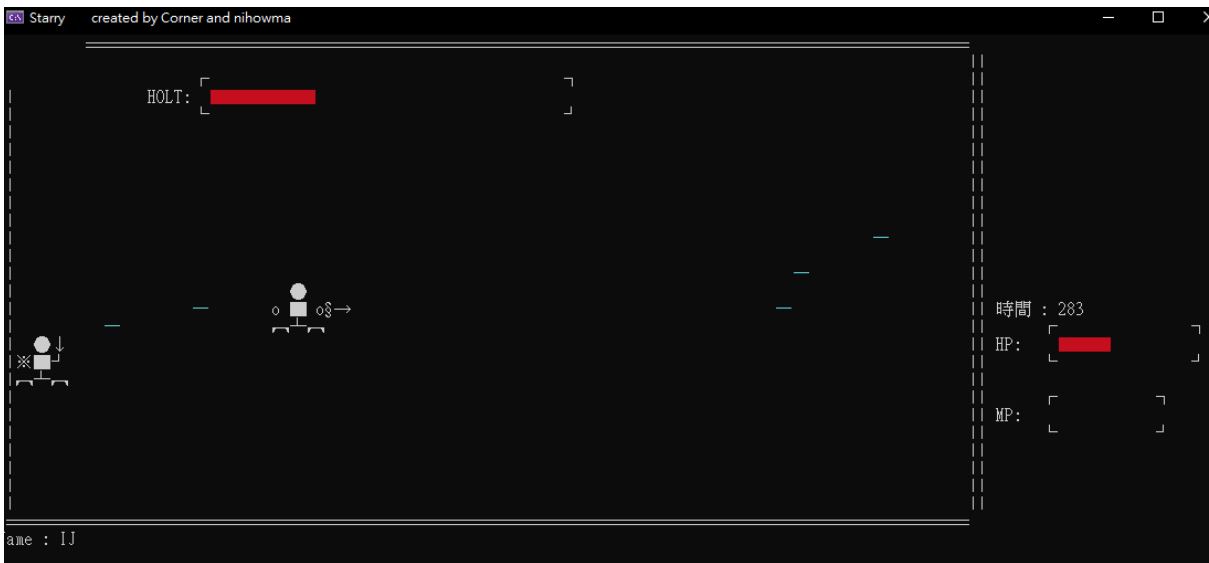
血量沒了，輸了



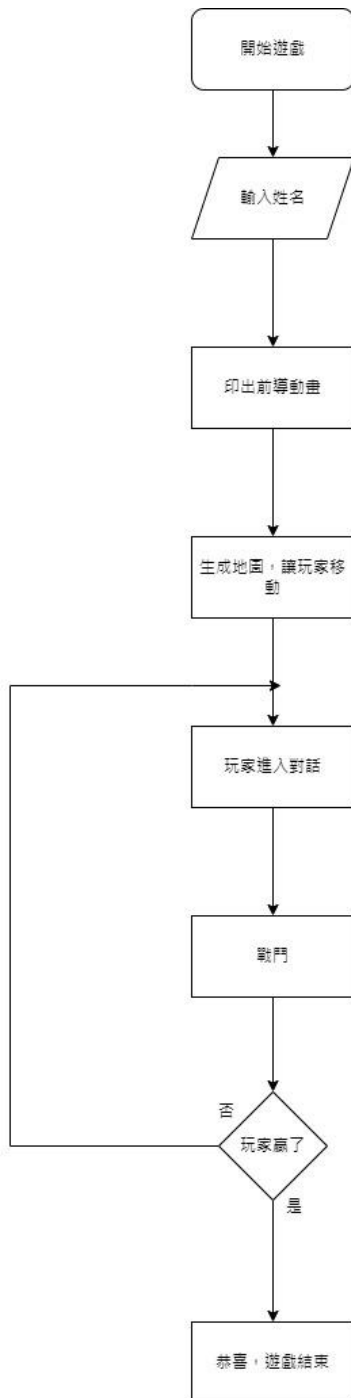
可重新開始



戰士的子彈不一樣喔



3. 流程圖：



4. 遇到的問題與解決

大多問題都是花時間可以調整解決的，我個人在linklist卡很久

5. 未達成的計畫書內容(因時間不足)

- 背包
- 遊戲儲存
這個預計是遊戲流程夠長，可以靠儲存遊戲參數、人物參數做到
- 多結局
還沒達到結局，所以也沒有

- 物件控制
因為還沒有道具，所以沒有了\

6. 最後的心得

這次 final Project一開始訂目標訂得很開心，查資料也查的很厲害，但等越接近要實作的時候，越發現當初訂的目標和工具其實不太合理，一開始介面要用QT，之後換到graphic.h，到現在變成用CMD。其實我不覺得這是一種退步，在當下我覺得CMD是最符合我們需求的，尤其是本來我們想走的就是像素風，再加上沒有太多的時間，用graphic.h在那邊慢慢畫反而不切實際，用CMD可以改顏色的方塊和特殊符號就可以很漂亮了，主要還是沒時間打磨合美術造詣可能差了麼那麼一點點點。