

# Final Project : Starry

通訊二陳冠羽110503524

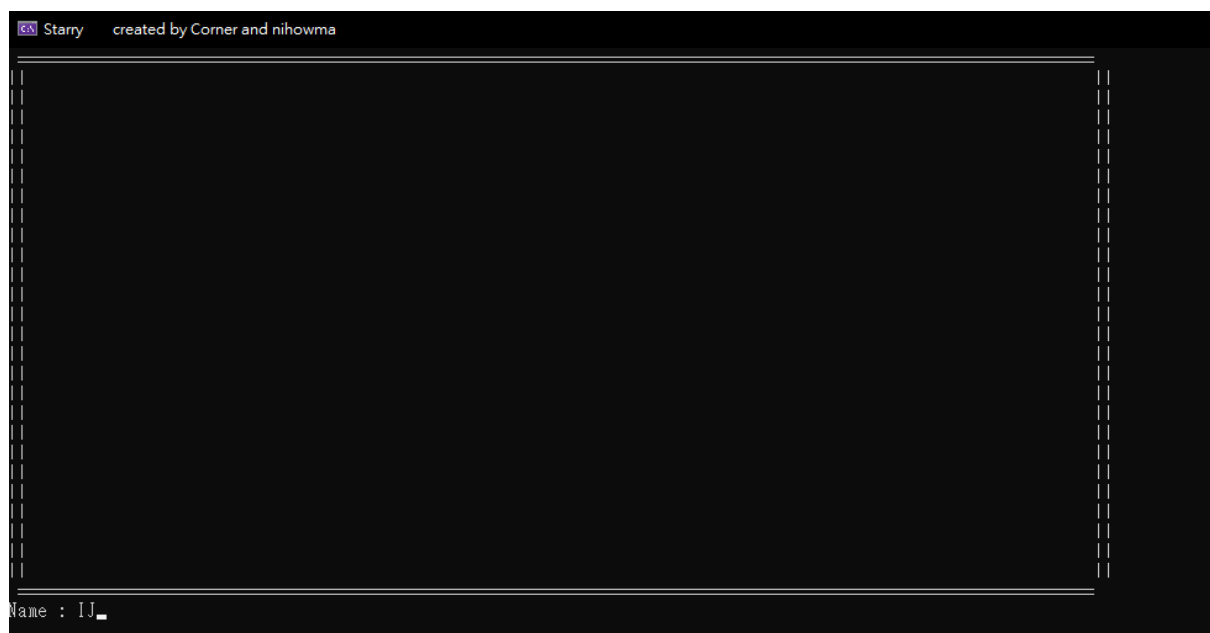
## 1. 執行方式

▶ 本機 Windows 偵錯工具 用 visual studio 2019 執行

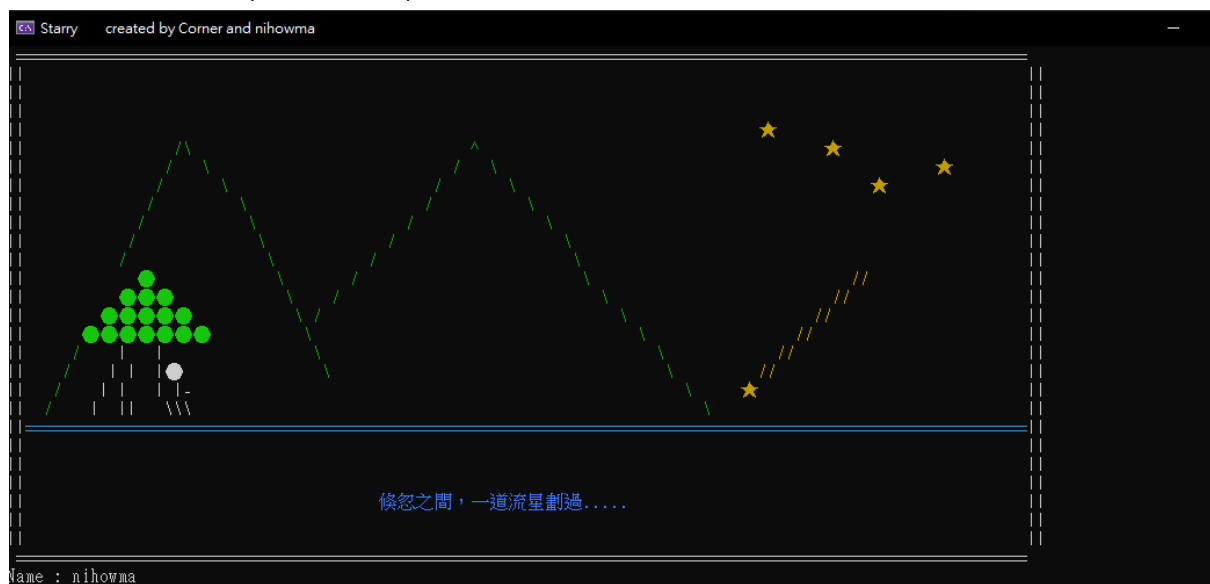
會在CMD上面顯示

## 2. 執行結果

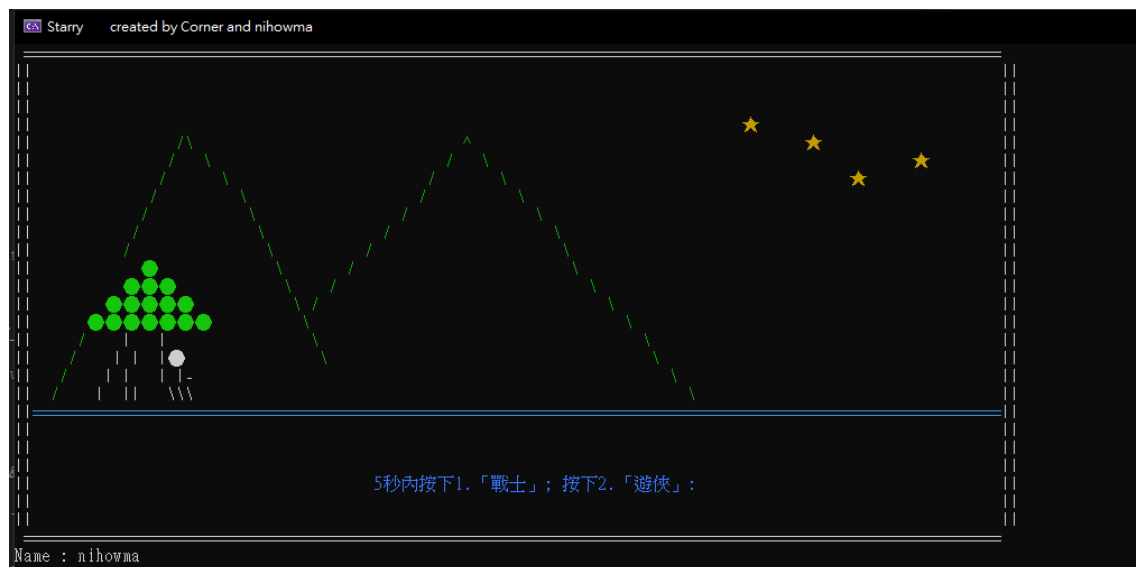
輸入姓名



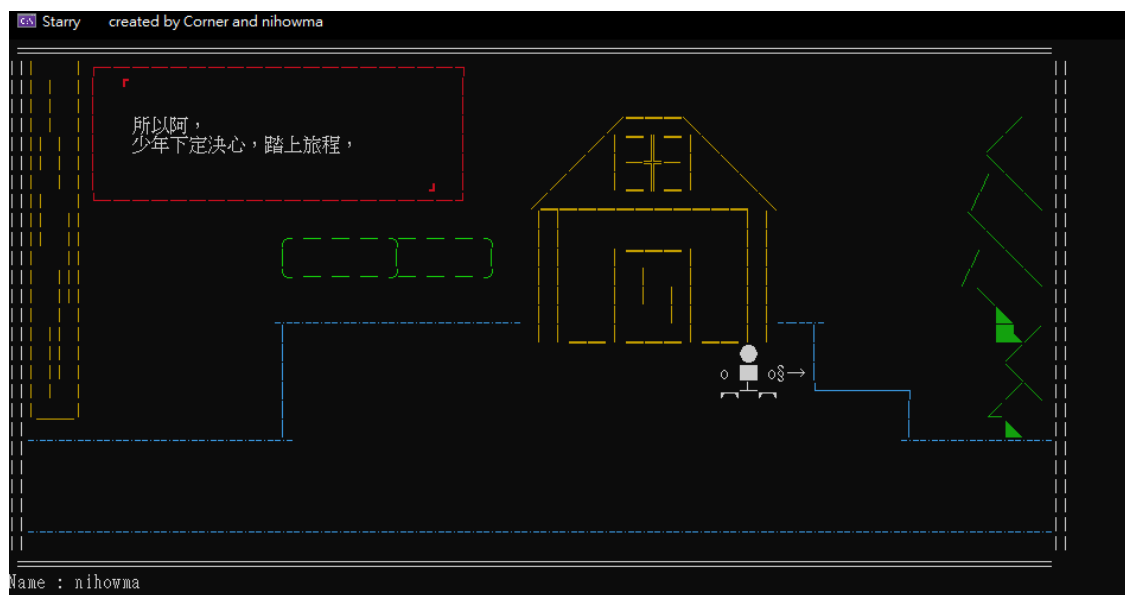
前導動畫的一部分(流星會動喔)



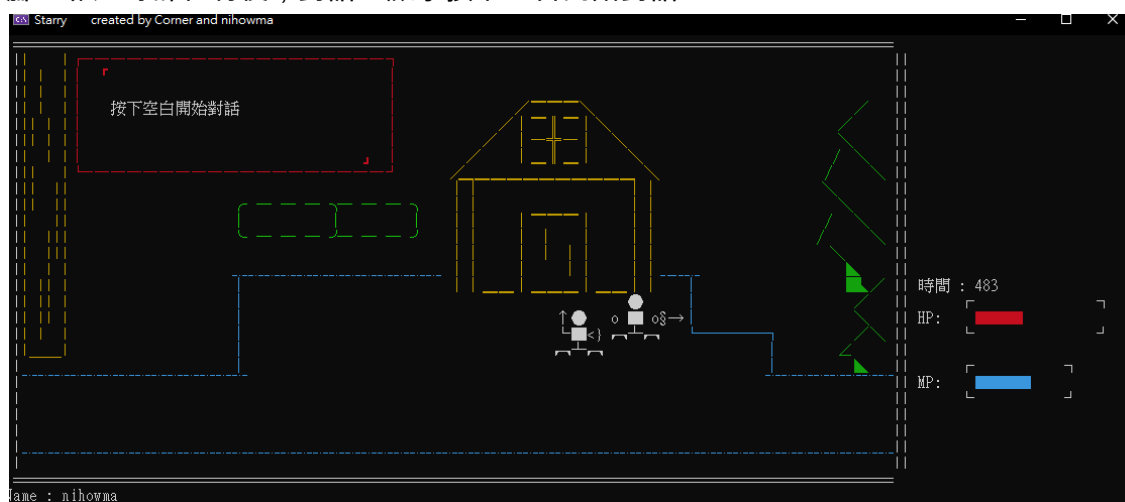
## 選擇職業



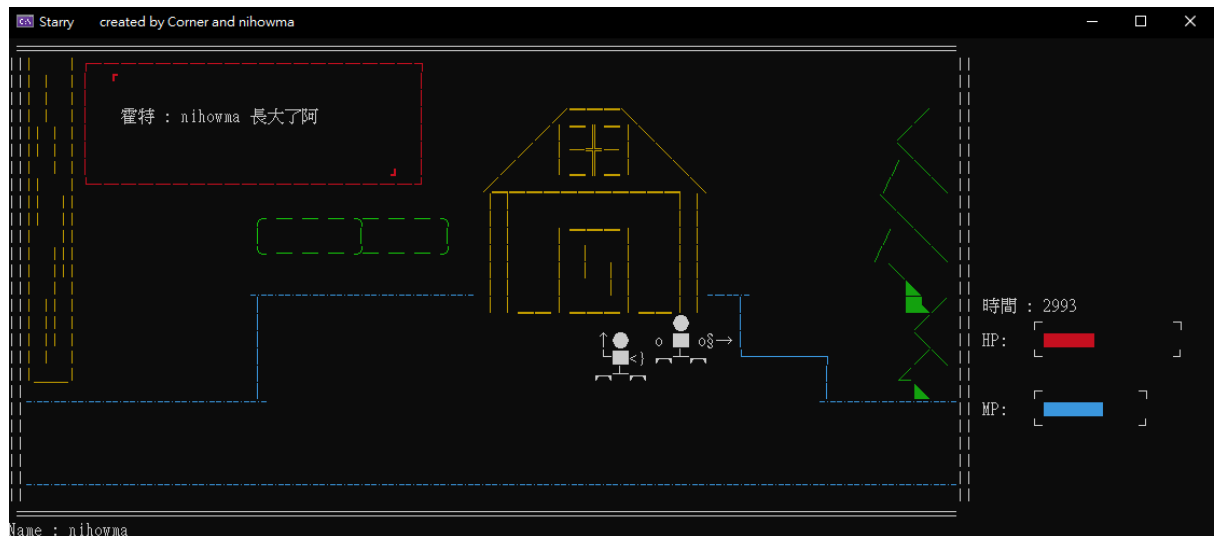
## 進入地圖一的劇情



## 腳色靠近導師霍特後，對話空顯示按下空白開始對話



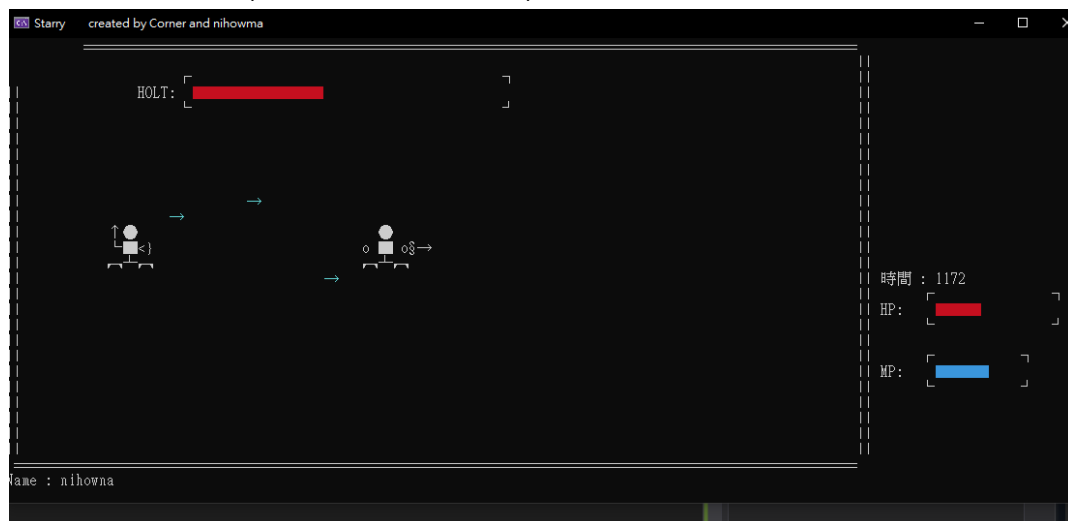
## 霍特和我們對話



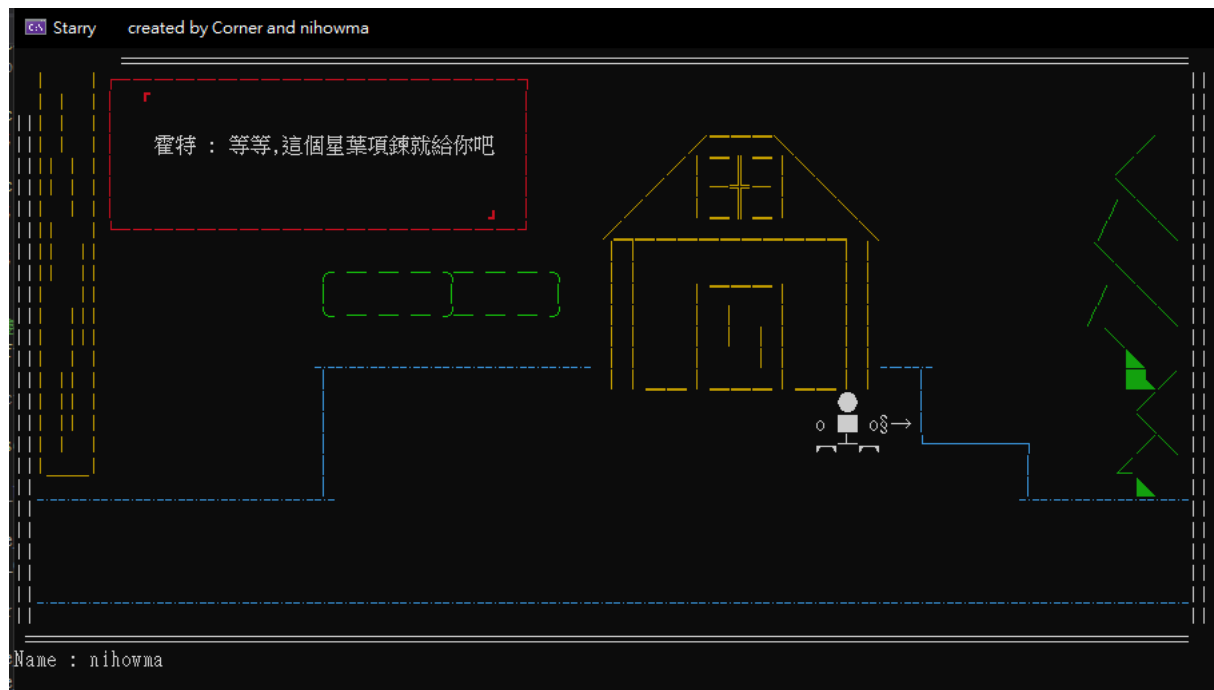
進入戰鬥，左上方為霍特的血條(我受傷了，HP減少，角色顏色閃爍一小段時間，作為無敵期間)



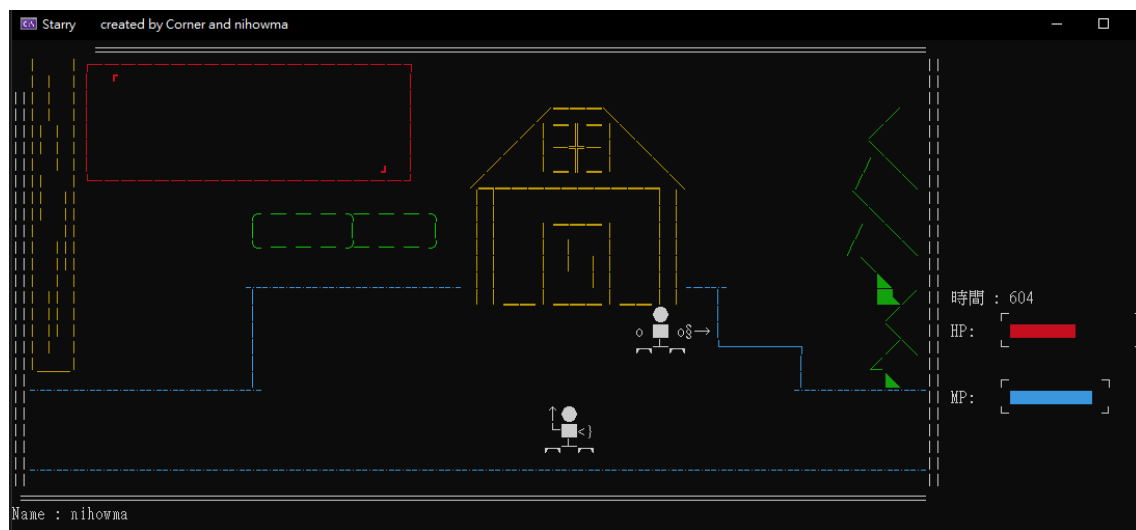
靠射出子彈來戰鬥(打到霍特血量會減少)



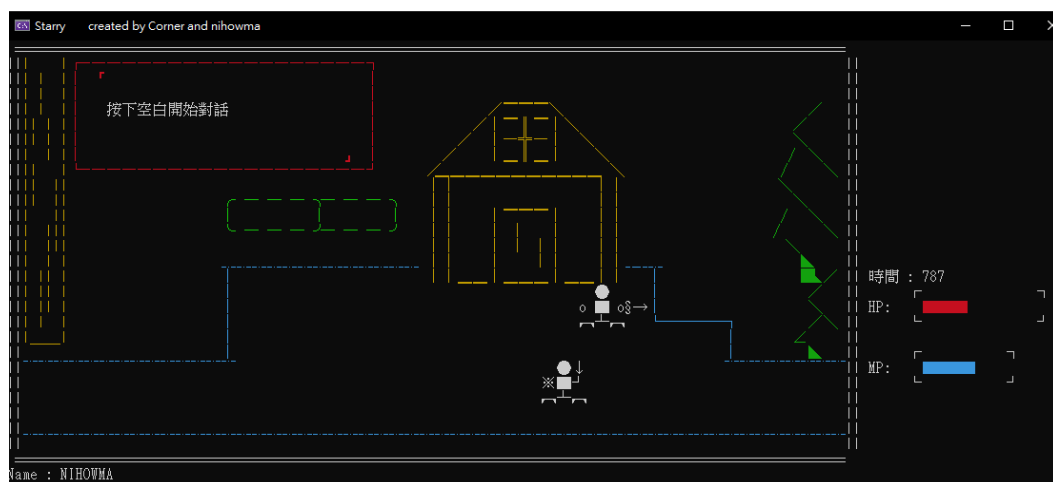
打贏了, 回到地圖一並且對話



對話完血量提升並且回滿,



換個戰士版本的腳色



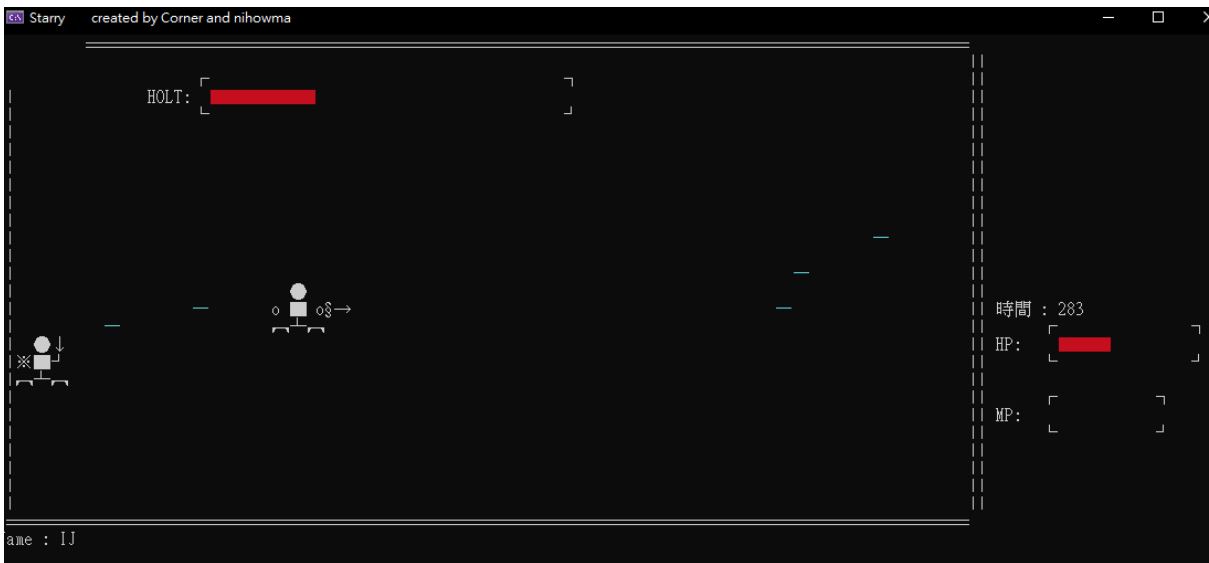
血量沒了，輸了



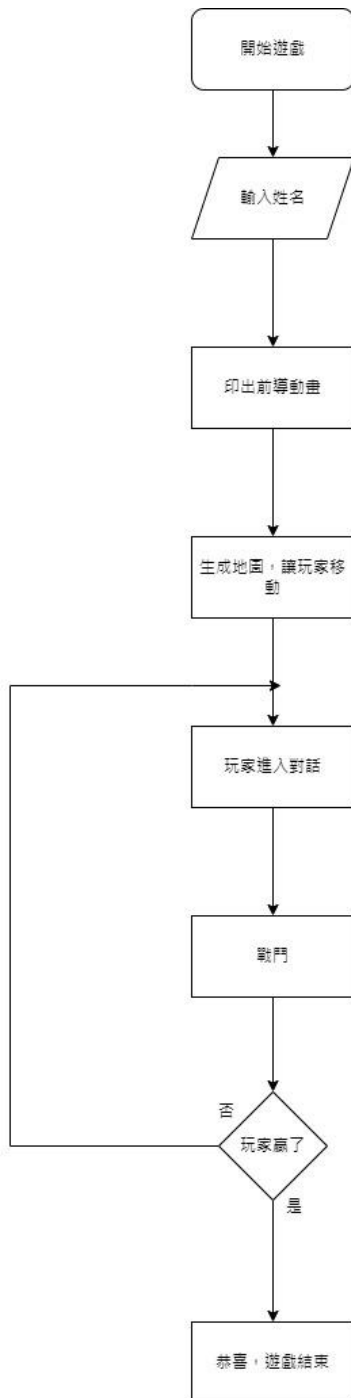
可重新開始



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