

類跑酷遊戲製作

B10901112 電機三 陳品翔

B10901156 電機三 柯育杰

B10901161 電機三 張梓安

大綱

- 專題簡介
- 動機
- 預定做法
- 預期結果
- 參考資料

專題簡介

- 專題簡介
- 動機
- 預定做法
- 預期結果
- 參考資料

Subway Surfers

- 一款風靡全球的跑酷遊戲
- 在手機螢幕上上下下左右滑動，可以控制角色的移動
- 有彈跳、飛行等額外動作



專題簡介

- 我們將製作一款類似 Subway Surfers 的跑酷遊戲
- 從雙手滑動螢幕操控角色，改為利用雙手或身體的移動控制角色的移動
- 可感測的動作包括前進、左移、右移等等，較複雜的動作可以雙手的動作實現



動機

- 專題簡介
- 動機
- 預定做法
- 預期結果
- 參考資料

動機

- 以前有些組別製作了與動作感測相關的遊戲
- Subway Surfers 是一款角色動作較多的遊戲，可藉由 STM32 的感測來實現、偵測動作並轉換至遊戲中
- 坐著玩遊戲有點無聊，加上想要實際體會被警察追的感覺，因此決定設計一款類似的遊戲

預定做法

- 專題簡介
- 動機
- 預定做法
- 預期結果
- 參考資料

預定做法

- 首先，利用 STM32 內部的加速度感測器與陀螺儀偵測人體的動作，並使用藍芽偵測 STM32 的位置
- 接著，將收集到的資料進行分析，判斷相對應的動作指令
- 將動作指令傳送至遊戲端（on PC），遊戲中的角色便會執行該動作
- 與課堂相關的實作會用到：Wi-Fi, BLE, BSP, DSP

預期結果

- 專題簡介
- 動機
- 預定做法
- 預期結果
- 參考資料

預期結果

- 做出一款擁有 Subway Surfers 基本操作、功能的遊戲
- 加入更加多元的元素以增添遊戲趣味，例如增加移動方向、偵測更多動作、可以使用武器等等

參考資料

- 專題簡介
- 動機
- 預定做法
- 預期結果
- 參考資料

參考資料

- 往年的期末專題成果