

程式設計專案 - 第六組

排球訓練日記

遊戲簡介

你是一個平凡無奇的大學生，今天，你莫名其妙的遇上了旁白... 於是開啟了你的排球訓練生活!!!

How to play?

在7天的訓練生活中，你要不斷精進自己的實力、找一個好隊友、賺錢、最後打贏比賽！ 遊戲分成兩個部分，第一是日常生活，第二是排球比賽～

日常生活

每天有 3 次行動的機會，每一次行動可以選擇下列三種行動的其中之一～ 可以選擇去 訓練 提升基礎數值、去 工作 賺錢，或是 隨意晃晃 遇見各種事件！

遊戲簡介

比賽

在遊戲的最後，你要和非常強的對手（應該啦）進行一場熱情四射的排球比賽！在比賽的開始，你要先選擇一個自己的隊友。至於怎麼獲得隊友．．．玩玩看就知道了！

角色

你，尊貴不凡、可愛聰明、親切可人、可能有一點點的運動細胞。莫名其妙的加入了排球隊的訓練！

你的角色數值包含了 **攻擊、防禦、速度、技巧** 還有其他的酷東西！

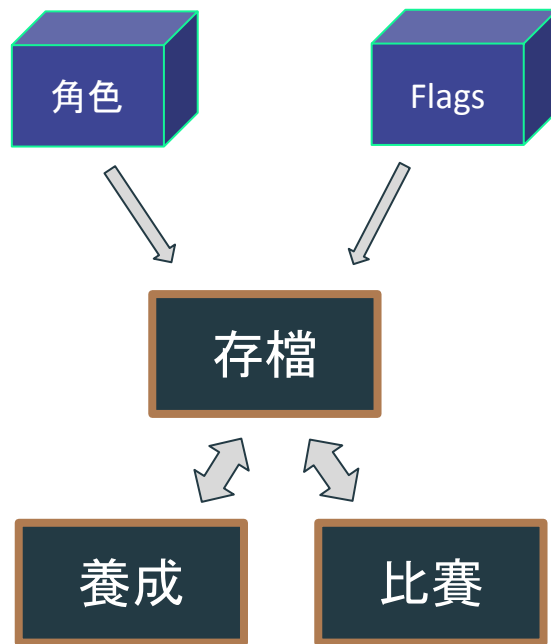
最後，歡迎來到這個和酷酷的你一樣酷酷的遊戲！

```

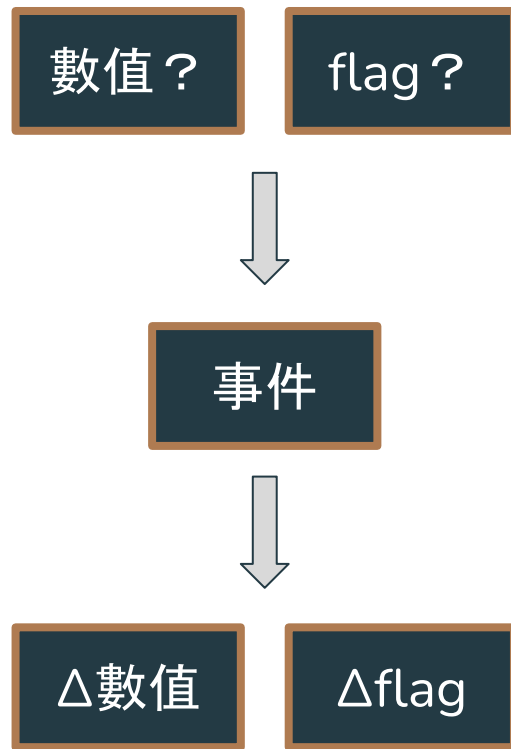
  ▾ pd-end-term-project
    > .vscode
    > build
    > day_schedule
    > docs
    > events
    > init_config
    > saves
    ◆ .gitignore
    📄 battleSimulationFunc.cpp
    📄 daySimulationFunc.cpp
    📄 eventFunction.cpp
    📄 flagArrayClass.cpp
    📄 main.cpp
    📄 MainCharacter.cpp
    📄 NpcCharacter.cpp
    📄 saveFileClass.cpp
    ≡ output.exe
    📄 battleSimulationFunc.h
    📄 daySimulationFunc.h
    📄 eventFunction.h
    📄 flagArrayClass.h
    📄 MainCharacter.h
    📄 NpcCharacter.h
    📄 saveFileClass.h
    📄 teamClass.h

```

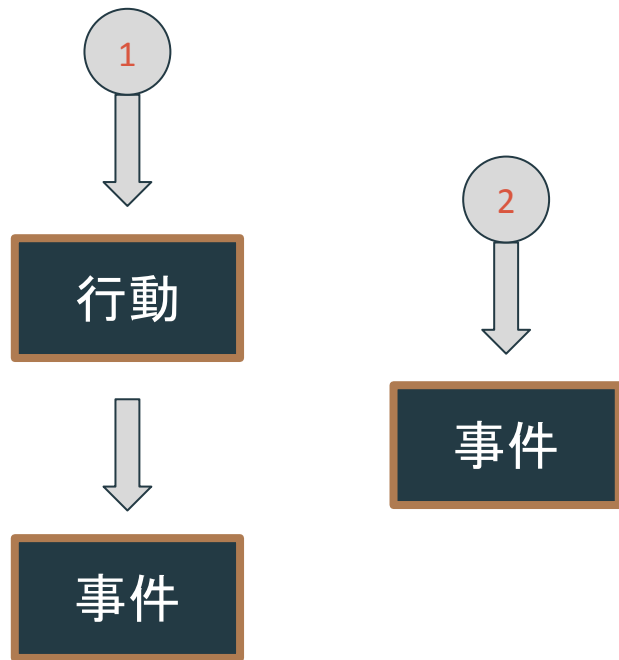
存檔系統、
事件系統、
每日養成。

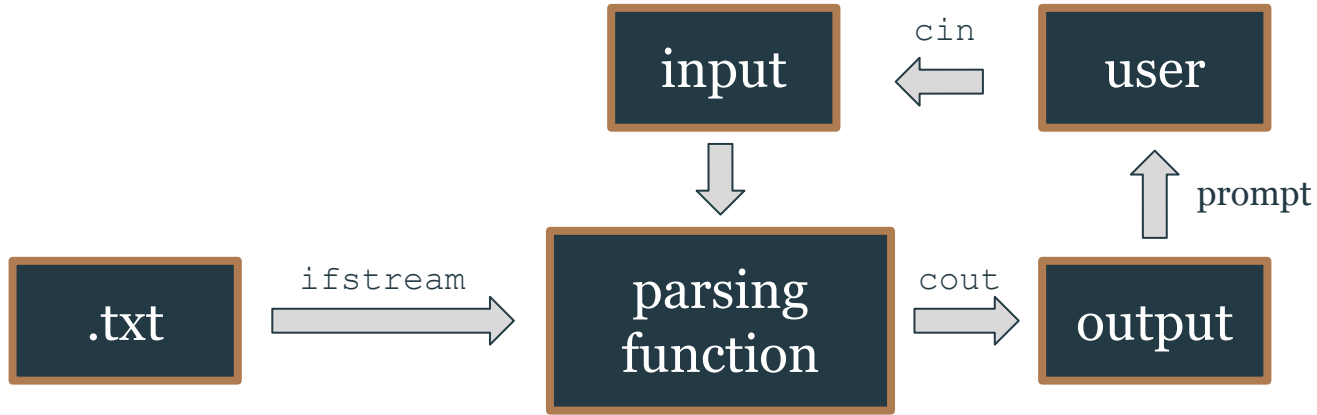


存檔系統、
事件系統、
每日養成。

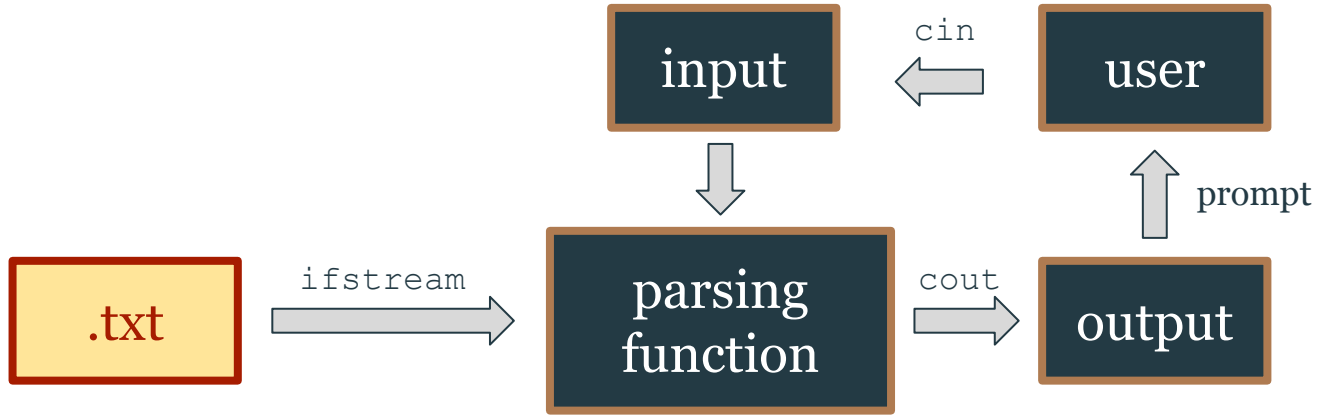


存檔系統、
事件系統、
每日養成。

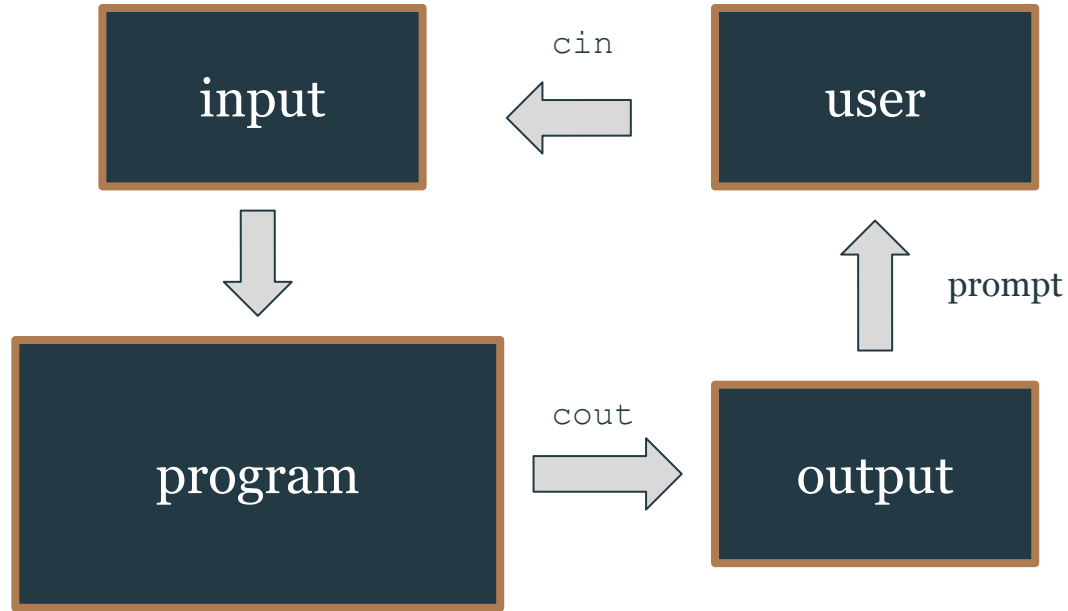




Streamlining Production!



Streamlining Production!



比賽模擬

character

+

character

V.S.

character

+

character

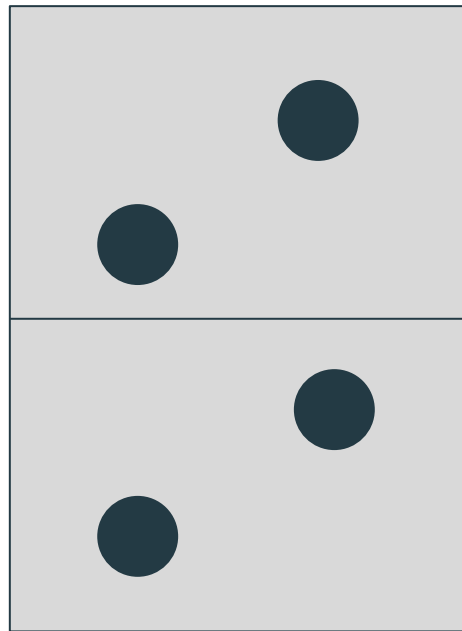
比賽模擬

team v.s. team

team

```
int score;  
bool front;  
int turn;
```

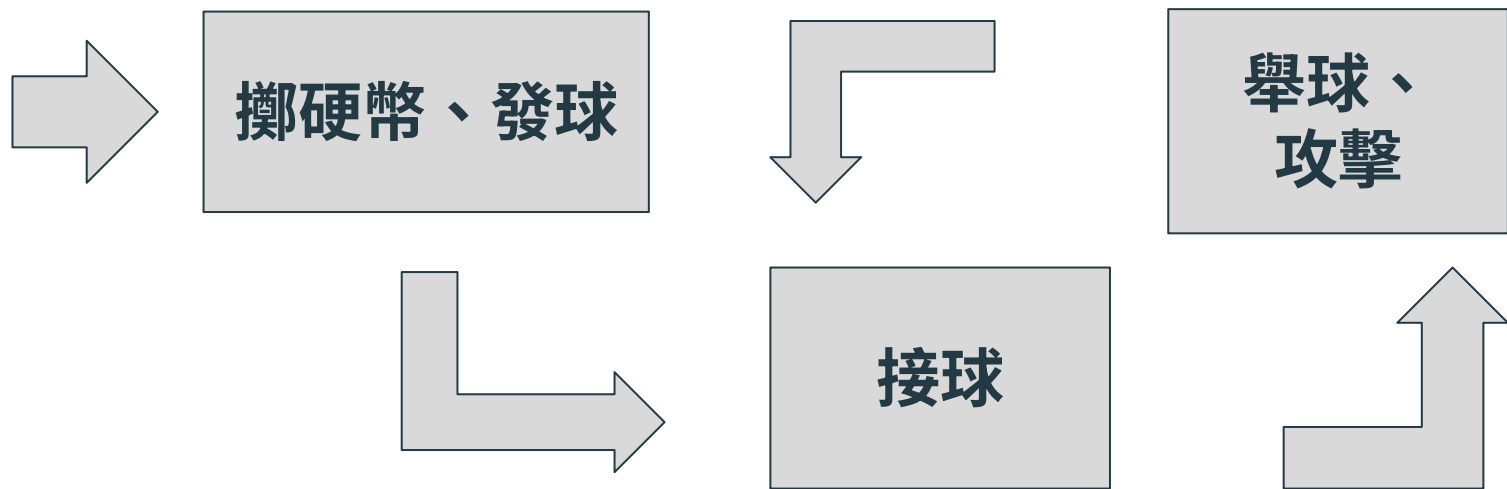
```
// 團隊的分數  
// 誰在前面  
// 回合狀態
```



team

```
int receiveDifficulty; // 接球的難度值  
int attackAim;         //球打到對面場的哪裡
```

比賽模擬



比賽模擬：發球

正

反

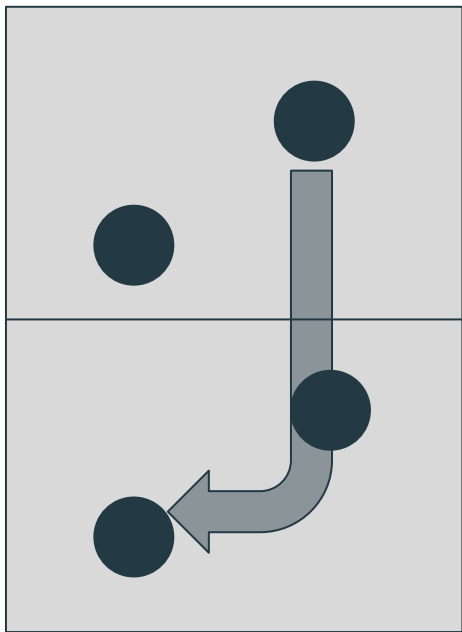


發球
方式



打到
哪裡

比賽模擬：接球

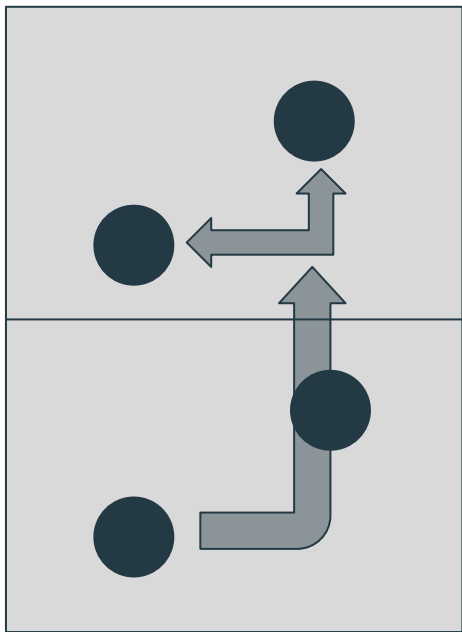


誰接
球？



多難
接？

比賽模擬：攻擊



攻擊
方式



打到
哪？

長益： (//>w<)//

UI不好做、scope膨脹、合作project有趣～

明哲：

程式部分抱大腿

希望能有更多時間發想更多角色或劇情

存逸：聖雄肝帝(哪個天才想的)

合作做專案很有難度，溝通討論大問題

大家的展望：

可以以此做為未來製作更多專案的寶貴練習機會
~~珍惜生命，遠離PD~~