CMoney **菁英軟體工程師戰鬥營**

**期中專題成果報告書**

遊戲名稱：MonsterStrike

組員：汪天韻、周冠妤

**目 錄**

一、專案介紹 .................................................. 3

二、開發環境 .................................................. 4

三、需求分析 .................................................. 5

四、系統架構 .................................................. 7

五、團隊組成與分工 ........................................ 9

六、實作方法 .................................................. 9

七、專案成果 .................................................. 12

八、結論與未來方向 ...................................... 16

1. 專案介紹

動機 背景 目的

1. 遊戲介紹
2. 開發動機與設計理念
3. 開發環境

本專題使用程式語言 Java 編寫而成,開發所使用之電腦與軟體詳下表。

表一、MSI GF75 Thin 9RCX筆記型電腦規格表

|  |  |
| --- | --- |
| 筆電規格 | 配備型號 |
| 處理器 | 2.60 GHz Intel Core i7 |
| 作業系統 | Windows 10 |
| 晶片組 | 8 GB 2133 MHz LPDDR3 |
| 資料儲存應用 | 1TB SSD |
| 顯示晶片 | GTX 1050 Ti |

表二、Thinkpad T480s筆記型電腦規格表

|  |  |
| --- | --- |
| 筆電規格 | 配備型號 |
| 處理器 | 1.8 GHz Intel Core i7 |
| 作業系統 | Windows 10 |
| 晶片組 | 8 GB 2133 MHz LPDDR3 |
| 資料儲存應用 | 128 GB SSD |
| 顯示晶片 |  |

表三、專題開發軟體表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 軟體名稱 | 版本 | 支援工具 |
| NetBeans | 8.0.2 | Java-Swing 工具包 |
| 小畫家3D | 6.1907.18017.0 | 2D繪圖 |
| PowerPoint | 2019 | 圖片群組 |

1. 需求分析
2. 系統架構
3. 團隊組成與分工
4. 實作方法
5. 專案成果
6. 結論與未來方向