



STICKO

A1095506 李佳珉

A1095507 邱筠綾

A1095516 鄭亦凱

A1095550 莊郁誼

A1095556 郭致維





目錄



遊戲介紹

01

04

問題解決

系統架構

02

05

DEMO

遊戲特色

03

06

工作分配



01

遊戲介紹

You can enter a subtitle here if you need it

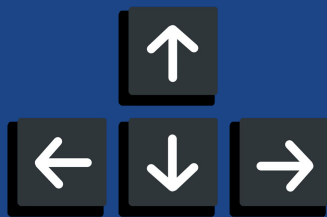




操作方式



角色移動

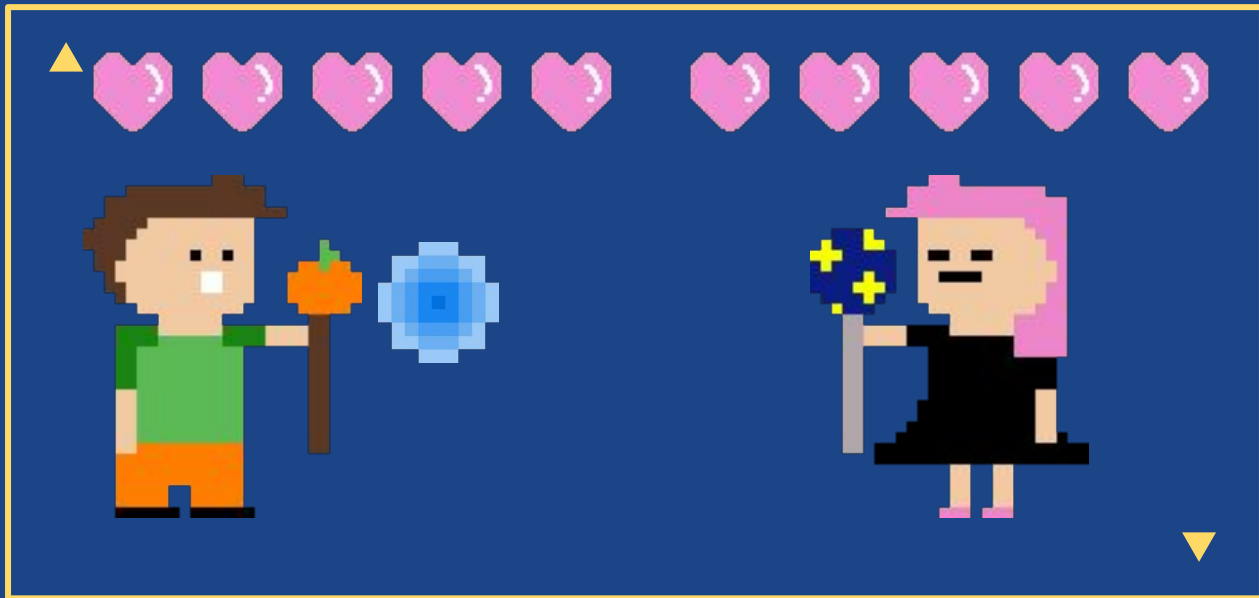


發射子彈



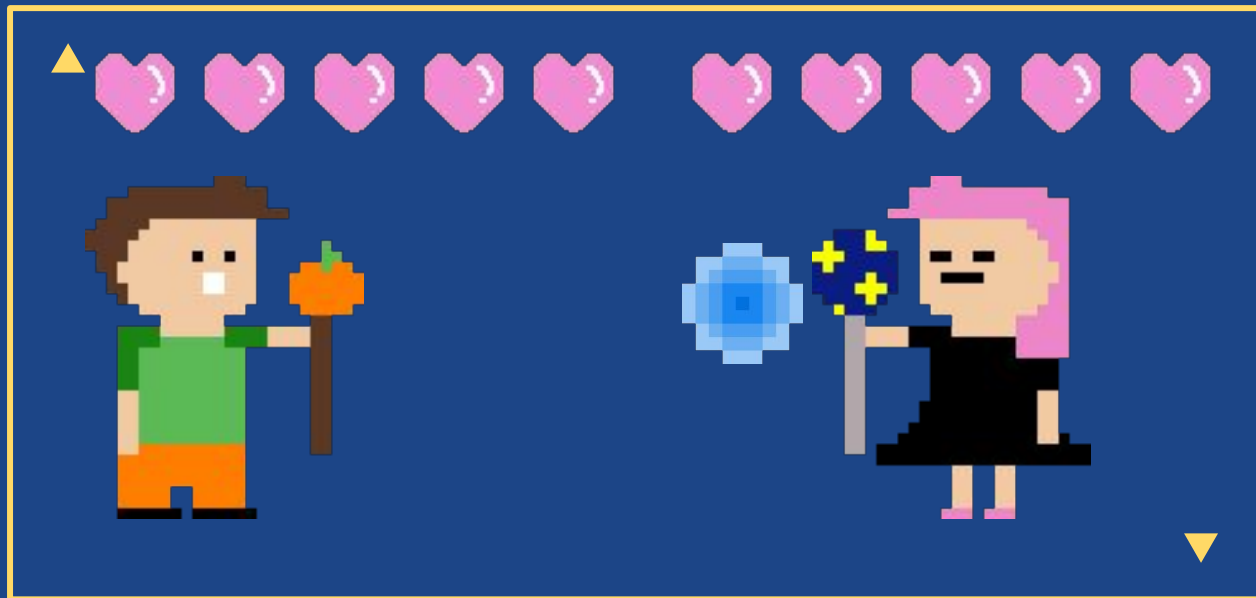


遊戲內容



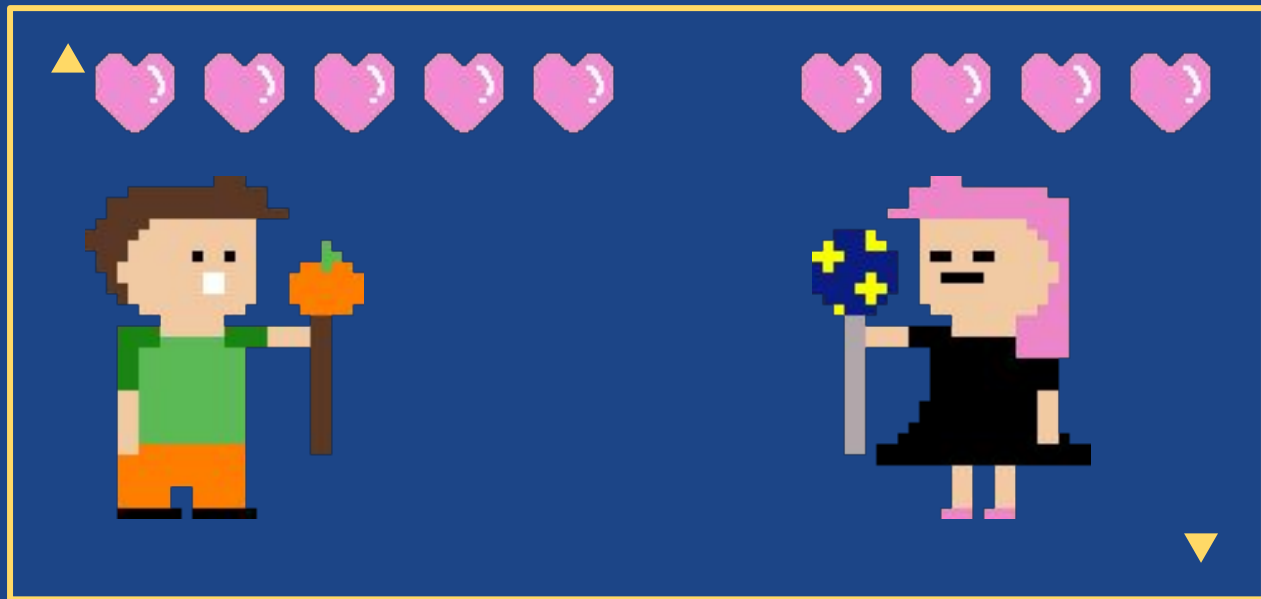


遊戲內容



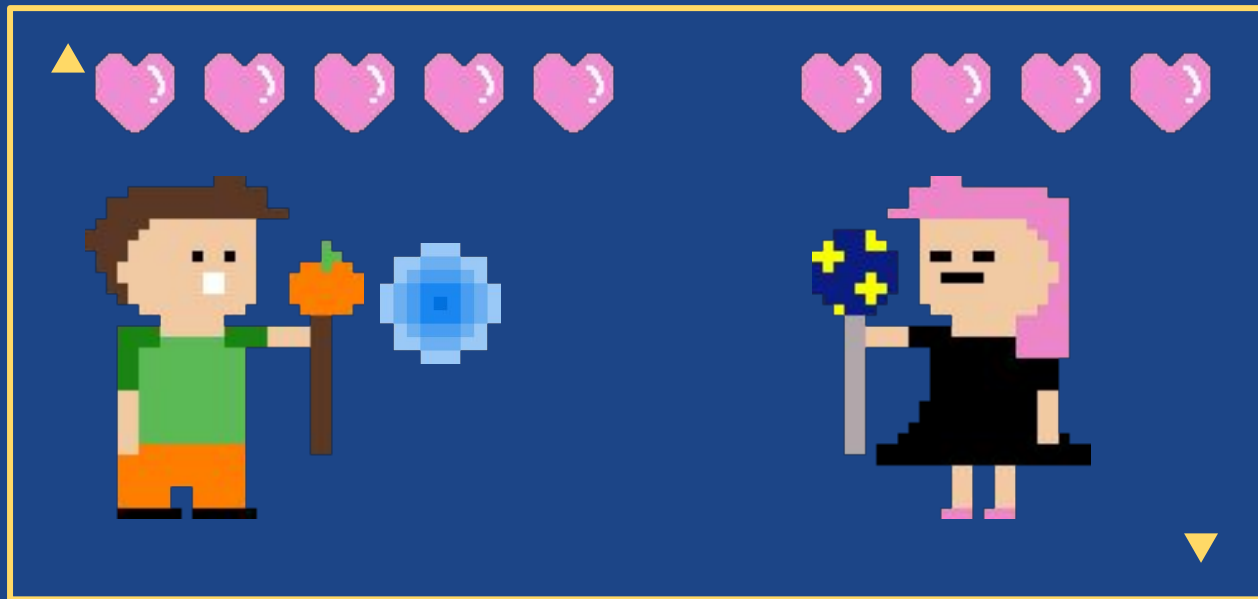


遊戲內容



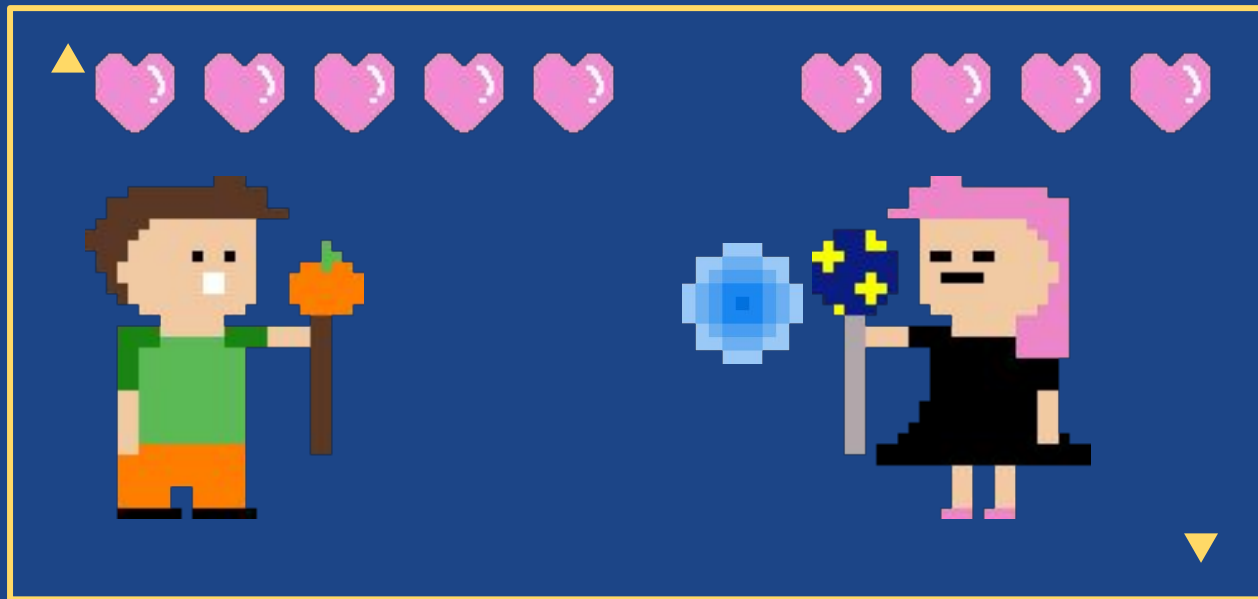


遊戲內容



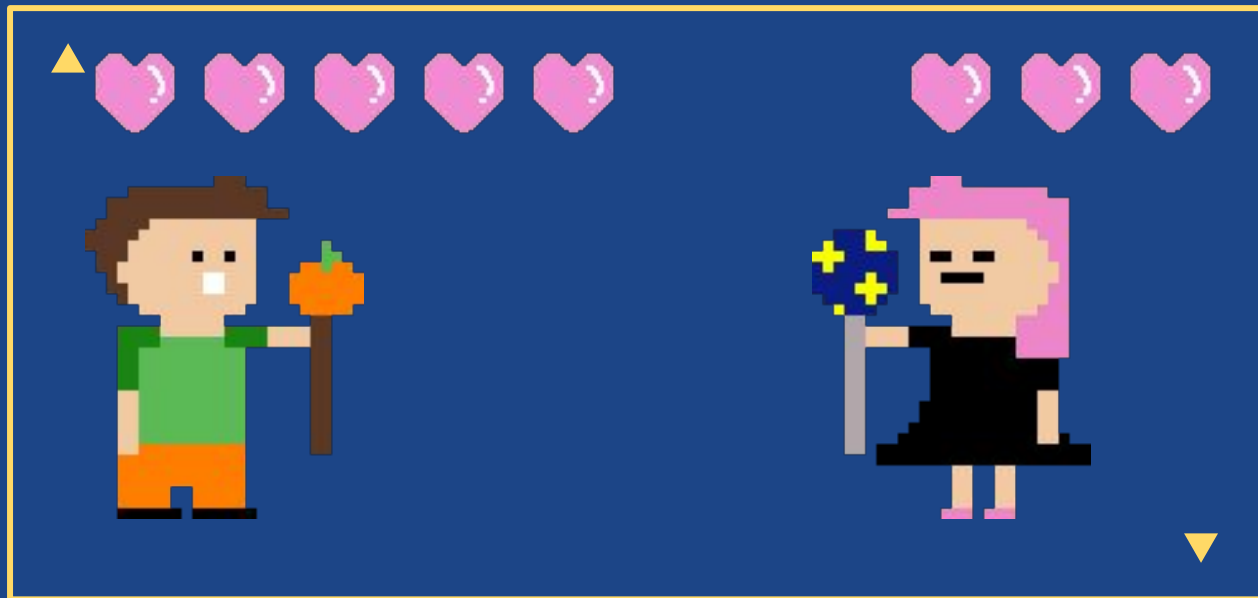


遊戲內容



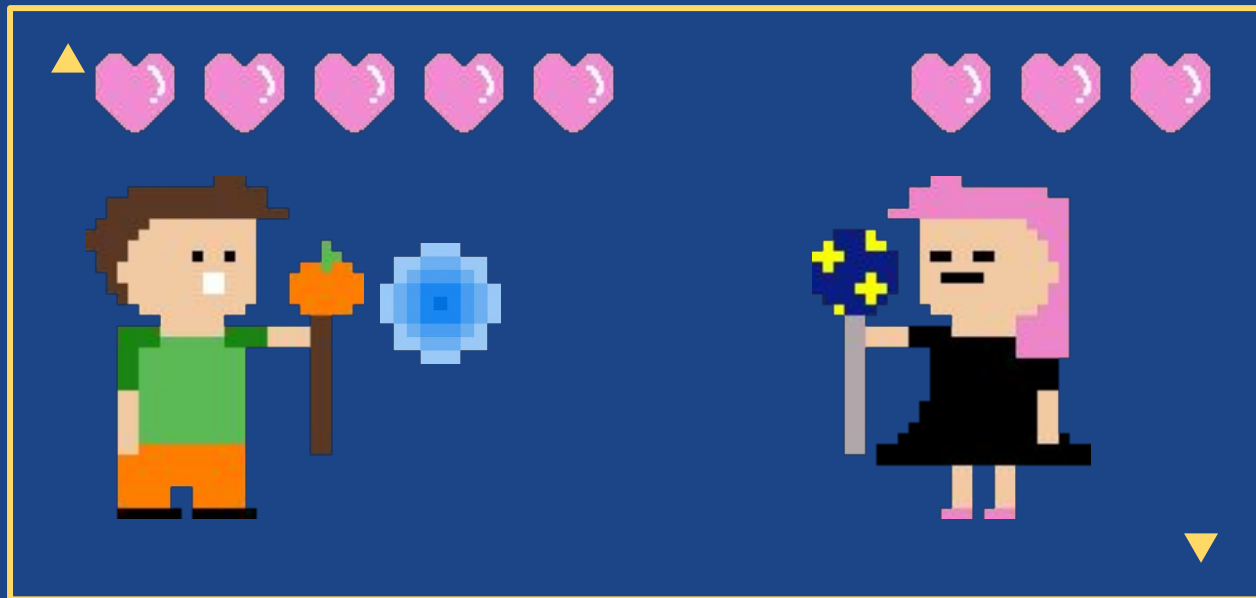


遊戲內容



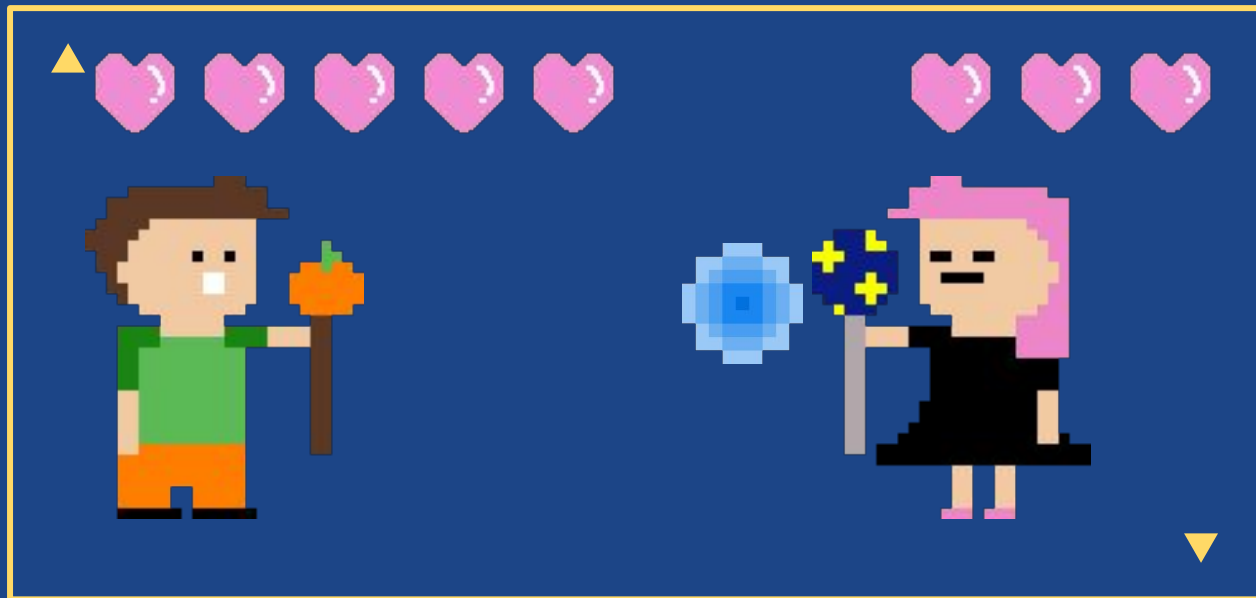


遊戲內容



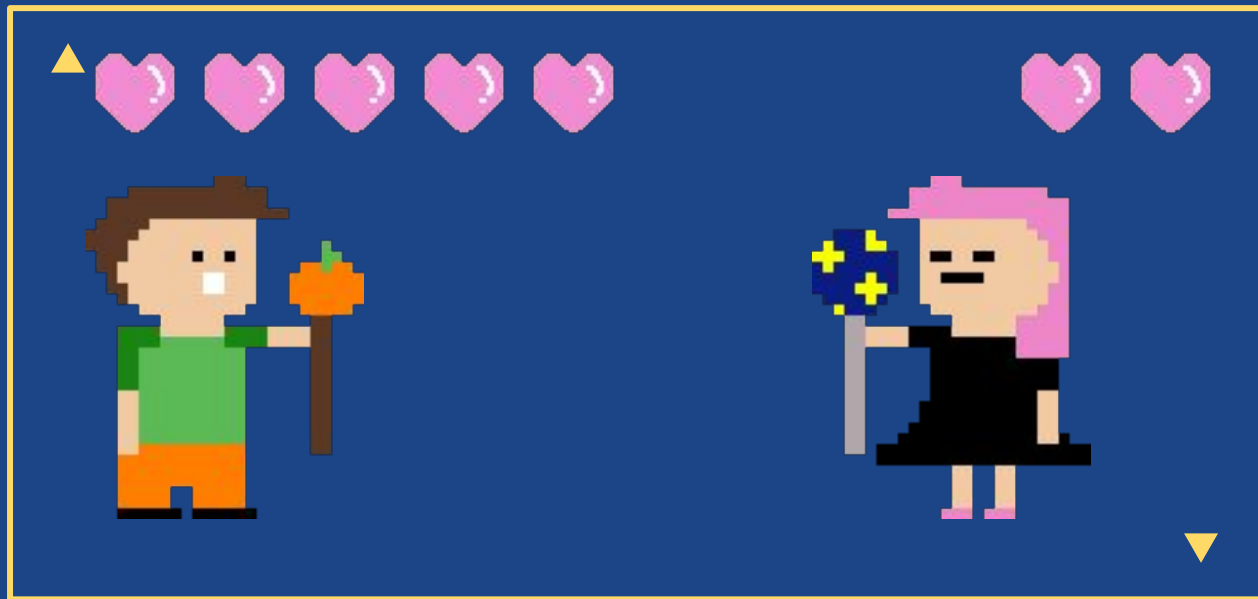


遊戲內容



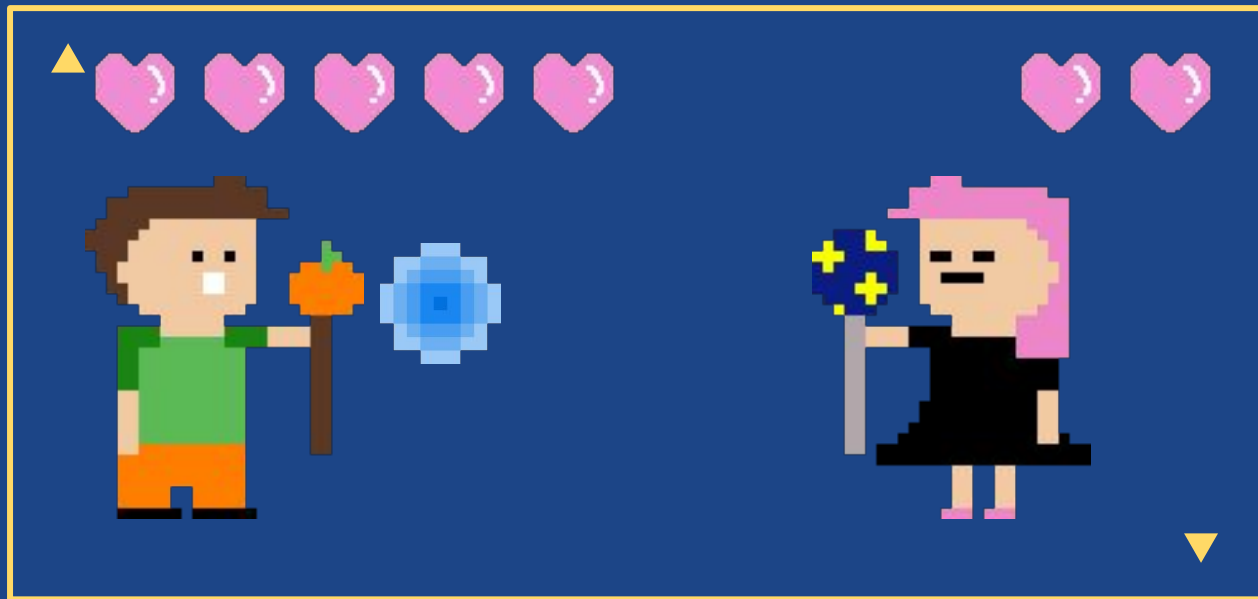


遊戲內容



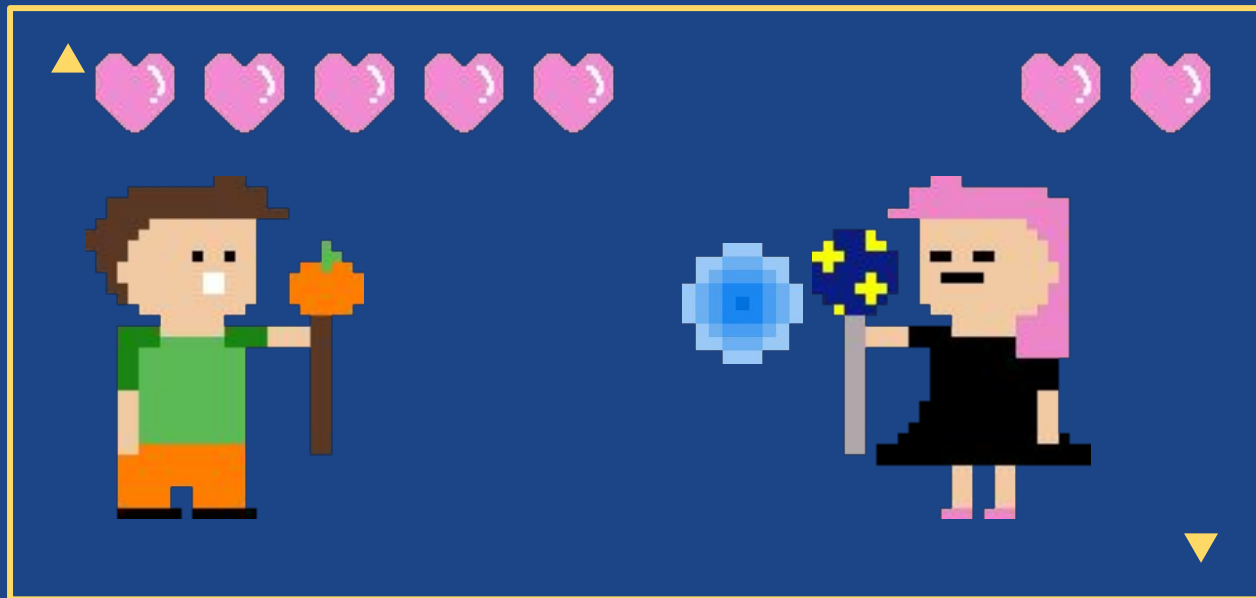


遊戲內容



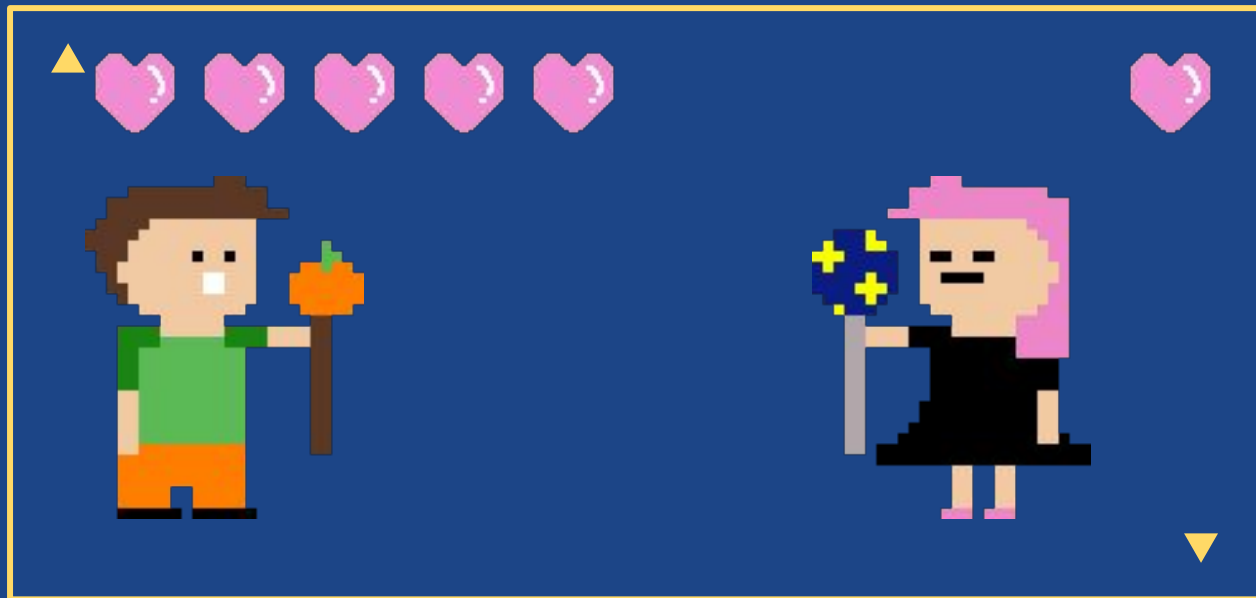


遊戲內容



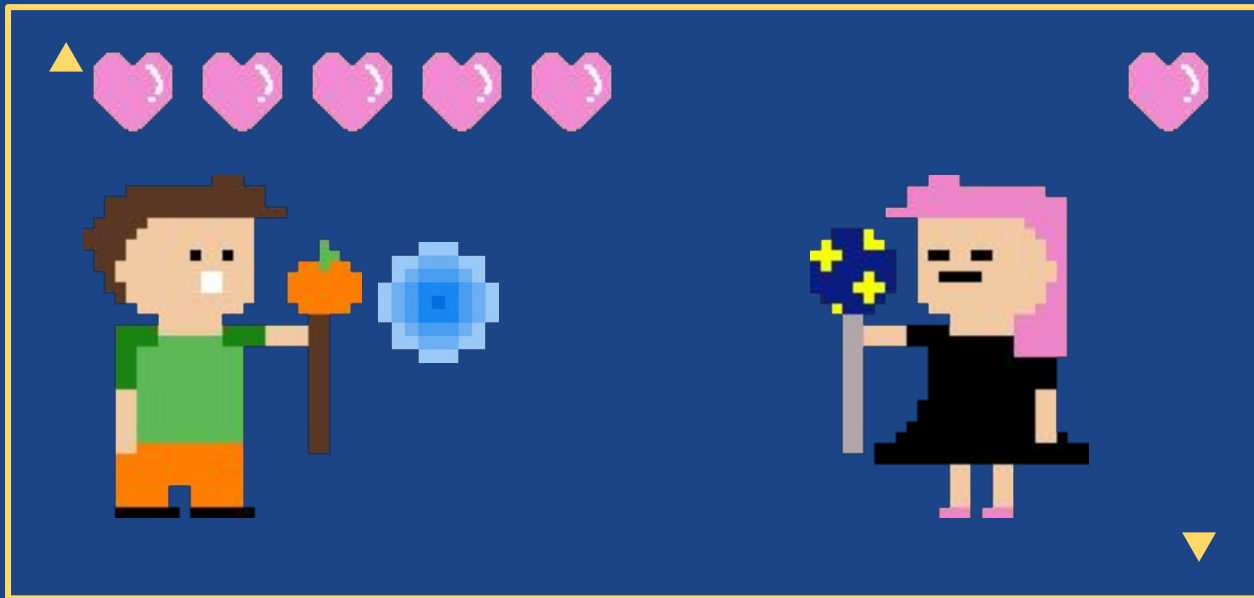


遊戲內容



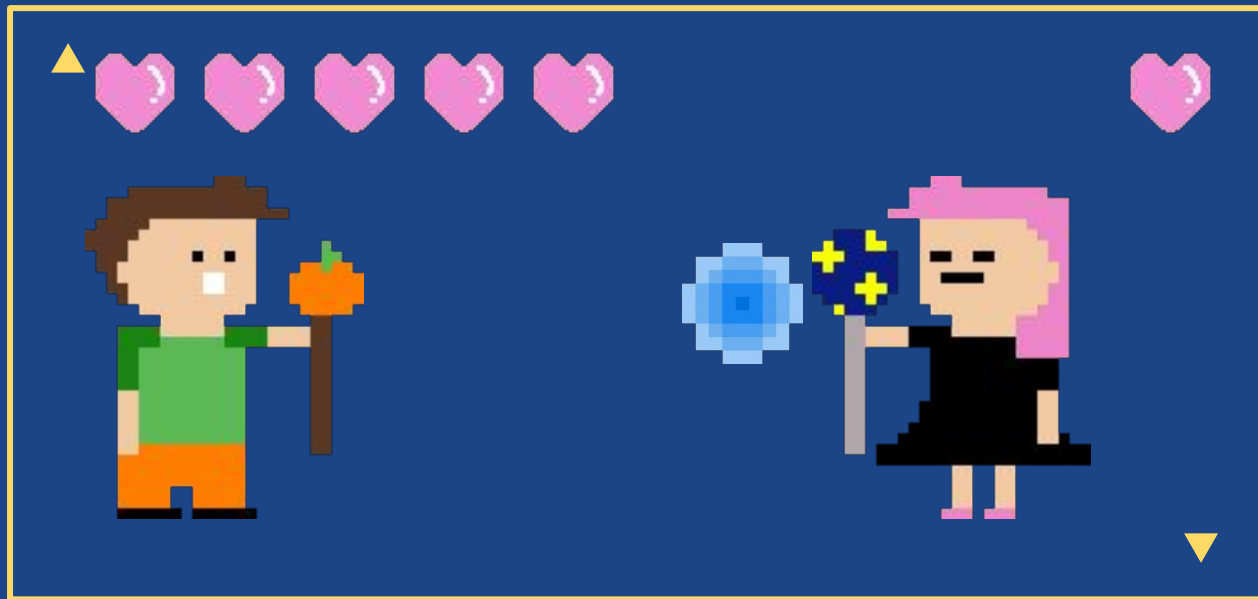


遊戲內容





遊戲內容





遊戲內容





02

系統架構

System Structure





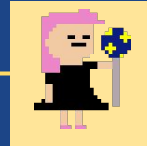
GAME



INITIAL
GAME

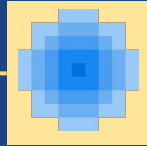


GAME
FRAME



STICK MAN

- Key Listener -> MOVE!
- Detect stick man & map
- Detect stick man & bullet



BULLET

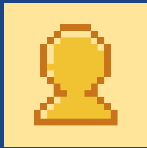
- Controller -> Bullet Arrays
- Mouse Listener -> SHOOT!
- Detect bullet hit map



MAP

- Construct map list including array and texture

INTERNET



SERVER

- Connect Clients
- Receive Packet
- Send Packet



MSG

- New_Bullet_Msg
- New_Stickman_Msg
- Stickman_Exist_Msg
- StickMan_Move_Msg
- Msg



NET CLIENT

- Connect Server
- Receive Packet
- Send Packet
- Parse



03

遊戲特色

Game Features





遊戲特色



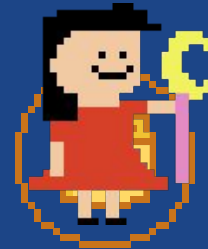
GRAVITY

Using thread to process
its movement



MULTIPLE DIRECTION

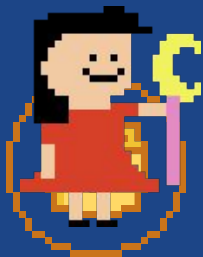
Move different direction at
the same time



BULLET SHOOT

Its direction is decided by
mouse clicked

遊戲特色



Random Map

Different map and
different teture



DESIGN

We self design all the icon
and images



04

問題解決

But we did not solve all of them TT



UDP內網連線 掉封包





新的CLIENT收不到
舊的CLIENT資料

子彈發射會射到自己



不同編譯器會有問題



人物不能同時移動 多個方向





合併！





05

DEMO

DEMO DEMO DEMO DEMO DEMO







06

工作分配

You can enter a subtitle here if you need it



工作分配



初始化面、連線功能

邱筠綾、郭致維



遊戲內容設計

李佳珉、鄭亦凱、莊郁誼



THANKS

