動機:

起初在決定主題的時候發現我們都有玩一種大多人目前很少玩的遊戲，”格鬥遊戲”，而且這個主題會在實作上碰到許多圖形處理的問題，並且解色數量也是個問題，所以我們認為這個主題夠難，也符合老師所提出的遊戲規範，最終雪則這個當作我們這學期的C++由主題

分工:

游明憲:程式撰寫、圖形設計、主體程式與戰鬥角色撰寫。

龍昱達:程式撰寫、圖形設計、副程式與遊戲環境撰寫。

音效:

|  |  |
| --- | --- |
| 名稱 | 用途 |
| Beep | 游標移動的音效 |
| Choose | 游標選擇確認的音效 |
| CutIn | 人物放大絕的音效 |
| Ding | 遊戲載入完成的音效 |
| Disable | 取消音效 |
| DoubleHelix-Xi | 戰鬥背景音樂(非商業用途) |
| Fire1 | 火焰特效音效 |
| HitWall | 擊中牆壁的音效 |
| jump | 跳躍音效 |
| light1 | 光屬性攻擊音效 |
| light2 | 光屬性攻擊音效 |
| NormalHit | 普通攻擊音效 |
| NormalHit2 | 普通攻擊音效 |
| rush | 衝刺音效 |
| SbDown | KO音效 |
| SliceHit | 斬擊屬性音效 |
| SPCharge | 充能音效 |
| Stoned | 暈眩音效 |
| Title | 開頭畫面音樂 |

結語:

問題及解決辦法:

我想我們碰到最大的問題，肯定是撰寫期的心得報告，30%比例怎麼想都不太恰當，連老師自己都說不恰當了，我實在不理解這個分量比例要怎麼拿捏；

如果去掉這個，那應該就是在第二次DEMO以前的史詩級Bug，我們因為圖片讀取多於其他組很多，所以率先碰到了這個問題，就是在圖片讀取過多的情況下，即便圖片資源並沒有再次讀取，但是仍會有某個資料爆表的問題，那個資料就是在讀取時會用到的HBitmap，在讀取圖檔中並沒有被刪除，刪除之後這個大Bug便消失了，如果不是特別去翻老師底層的框架找到這個錯誤，不然沒有學生能夠拿這個框架做夠大的遊戲吧。

遊戲需要讀取像素碰撞卻效能不夠的問題，最後我們使用混和的方式，舉行碰撞跟像素碰撞互相使用，效能有顯著提升。