

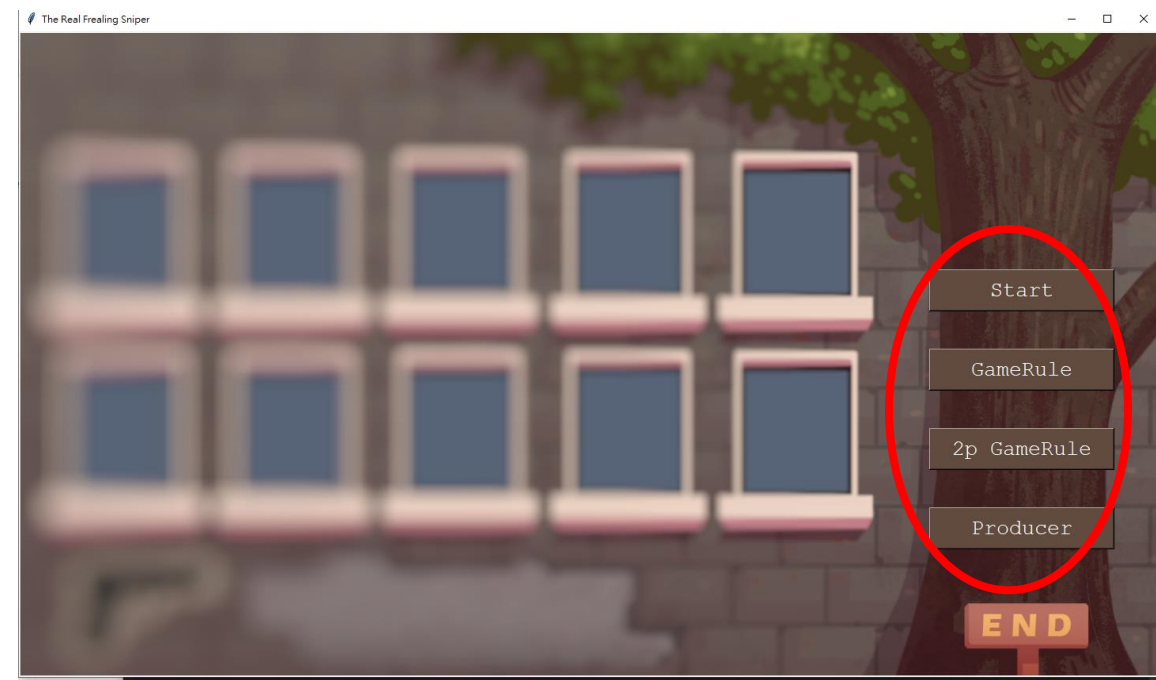
菁英狙擊手

—— 反應力與英打速度訓練遊戲

隊名：楊尚霖

成員：黃容 陳冠融 呂宣誼 邱威辰 曾冠儒

程式架構與遊戲設計



CLASS MENU
目錄選單

1. 選擇 Start / GameRule / 2p GameRule / Producer
2. 點選 **Start**，即可選擇遊戲難度 easy / hard / crazy。
欲增加難度，則加選 **turmoil**。

Start

- destroy menu
- class : gamer

End

- destroy gamer
- class : menu

我們大量利用TkInter寫
出一層層的Class(類別)

CLASS 類別
屬性集合

OBJECT 物件
Label, Button

COMMAND 指令
例：切換畫面

CLASS GAMER
遊戲主程式

CREATE WIDGETS () 生成畫面物件

依照難易度，生成市長以及隨機的市民圖樣，顯示隨機字串
任意指定一市民為恐怖分子，其圖片出現於 WANTED，產生
success、count、textbox、result、highscore、top、Endbutton

TURMOIL

每兩秒重新執行一次 Virus ()

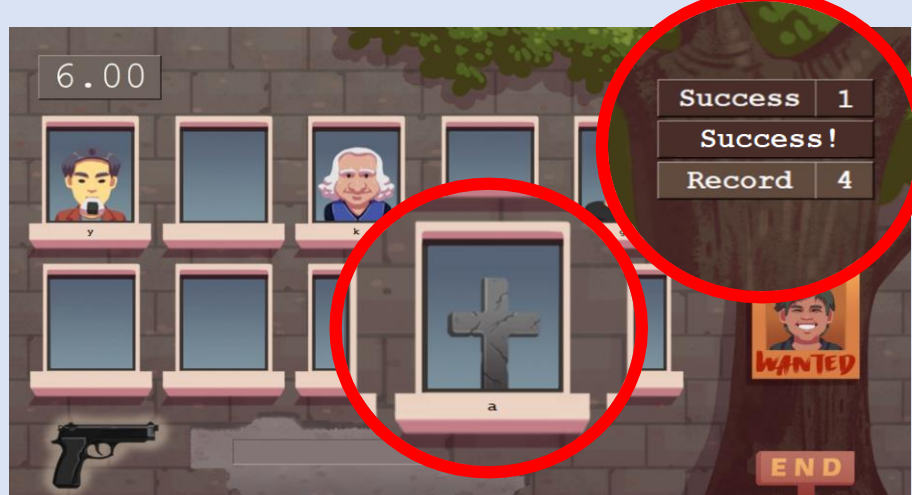
VIRUS ()

將角色的圖片位置和名字隨機變換

CLICK BTN SHOOT ()

輸入字串、按下Enter後，判定輸入結果。四種不同結果，將對應不同特效

Success
打到恐怖份子



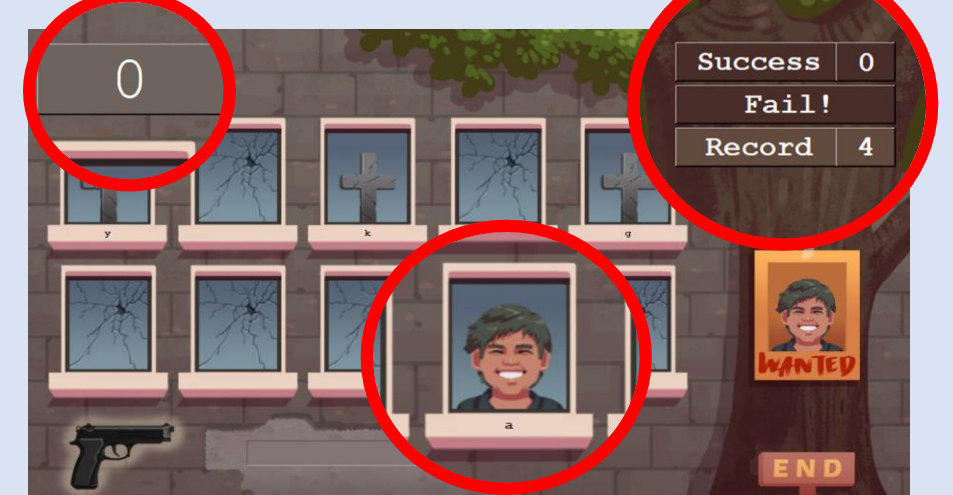
Empty
輸入錯誤字串/空字串



Wrong
射到平民



Fail
射到市長



設計理念

臺灣人在生活中大多使用中文輸入，一般遊戲體驗也都以中文輸入為主，鮮少有訓練英打能力和速度的遊戲。

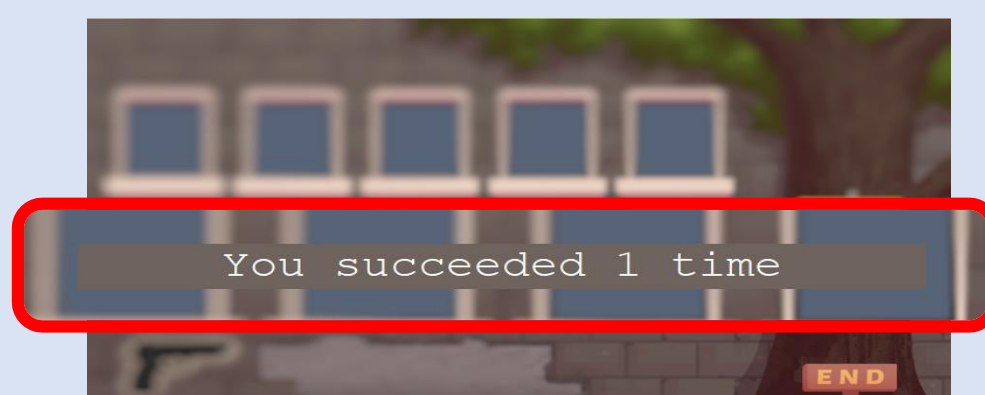
因此我們設計〈菁英狙擊手〉以訓練短期記憶力、比對能力及英打速度為遊戲目標，同時遊戲也具有記錄歷史最高分的功能，能讓玩家彼此討論、競爭以獲得交流機會。

未來展望

目前我們也已初步完成開發單一鍵盤上的雙人遊戲，玩家藉由輸入狙擊敵方人員並增加己方人員，遊戲目標為將對敵方全數消滅。

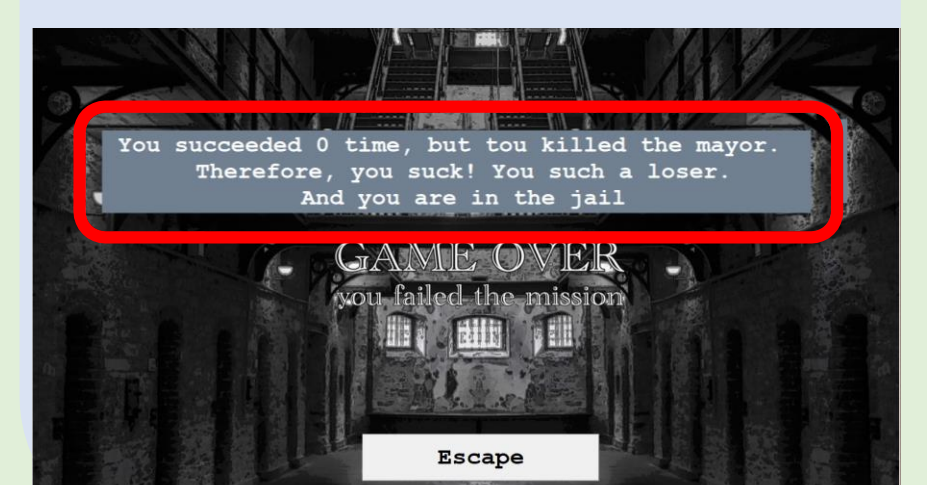
此外，另外透過網路的線上的雙人雙機遊戲也是另外可行的發展方向，讓分隔兩地的朋友也能進行對戰。

時間歸零
顯示成功次數



時間未歸零，則進
行下一輪重新執行
Create Widget()

遊戲結束
顯示任務失敗



CLASS MISSION COMPLETE
遊戲結束畫面

Back / Escape 按鍵
destroy mission_complete
回到 class menu