

國立嘉義大學資訊管理學系

視窗程式設計計畫書

【彈幕狂潮】

程式功能與使用者介面設計

指導教授:李彥賢 教授

組員：

1114534 邱致得

1114537 陳思廷

1114552 葉秋炫

1114572 陳群翔

1114573 林育豪

中華民國 112 年 11 月 21 日

一、主畫面及遊戲設定畫面介紹：

(一) 主畫面按鈕介紹：

1. 遊玩：進入角色命名介面

2. 退出：直接結束程式

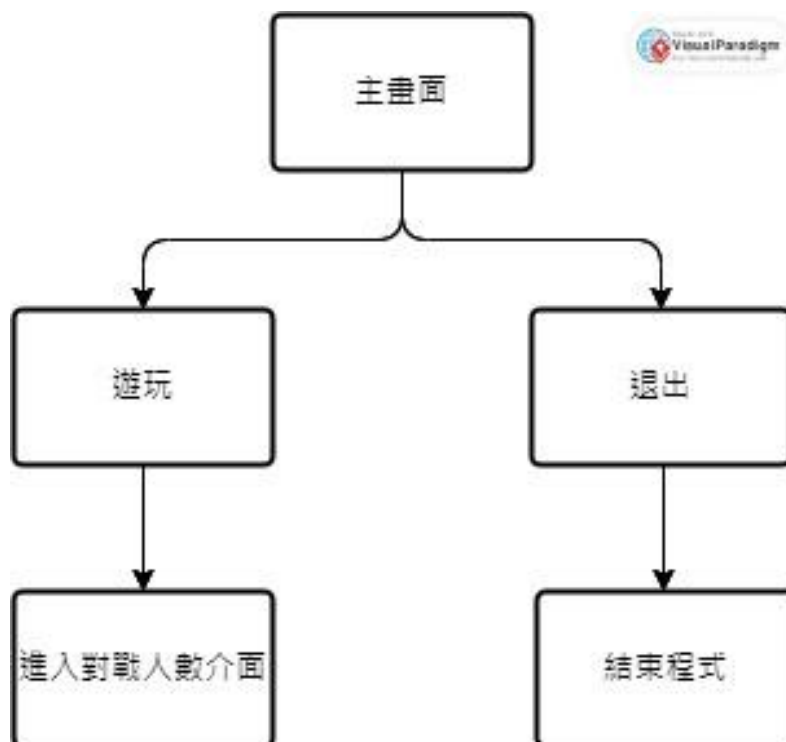
(二) 主畫面虛擬碼

```
Class Form1:

    Method Button1_Click(sender, e):
        // 開始遊玩
        Form2.Show() // 顯示下一畫面(form2)
        Me.Hide() // 隱藏目前表單
    End Method

    Method Button2_Click(sender, e):
        // 退出遊戲
    End Method
End Class
```

(三)主畫面及遊戲設定畫面流程圖



(四)主畫面示意圖



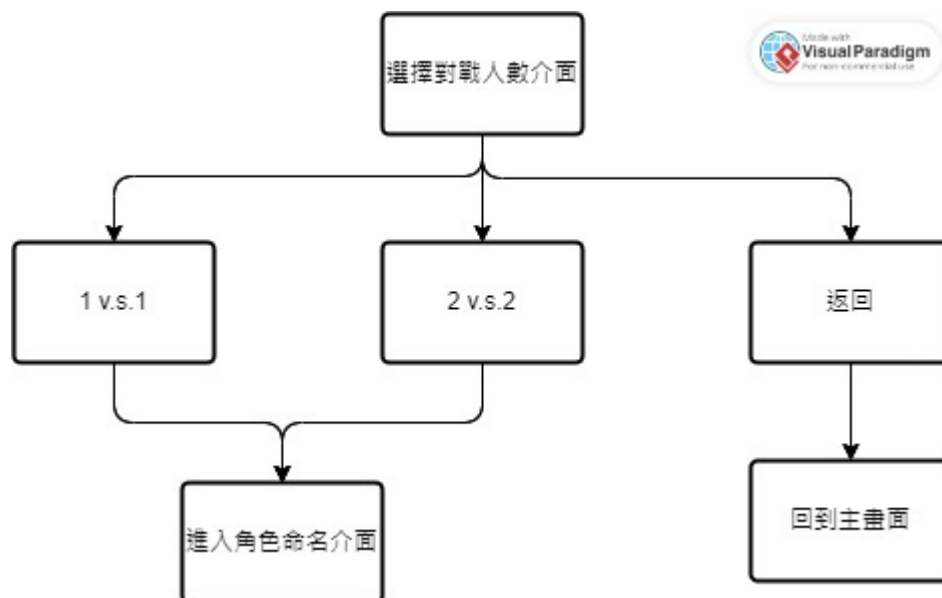
二、對戰人數畫面介紹：

(一) 對戰人數畫面按鈕介紹：

1. 1v.s.1、2v.s.2: 進入角色命名介面

2. 返回:回到主畫面

(二)對戰人數畫面流程圖



(三)對戰人數畫面示意圖

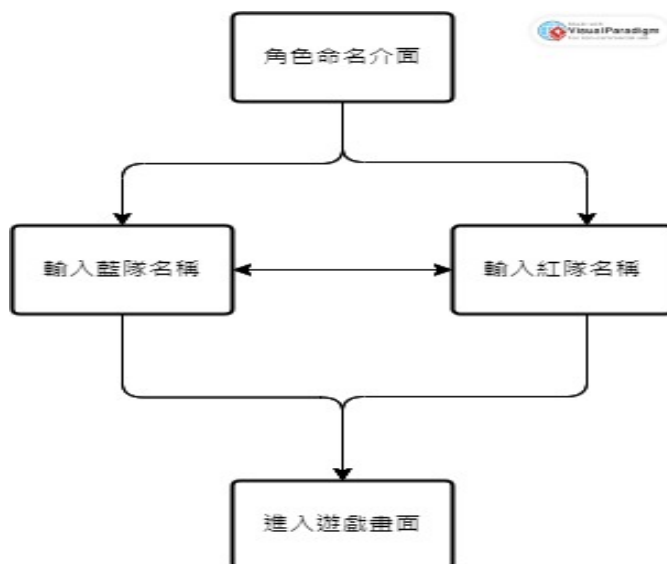


三、角色命名畫面介紹

(一)角色命名畫面按鈕介紹

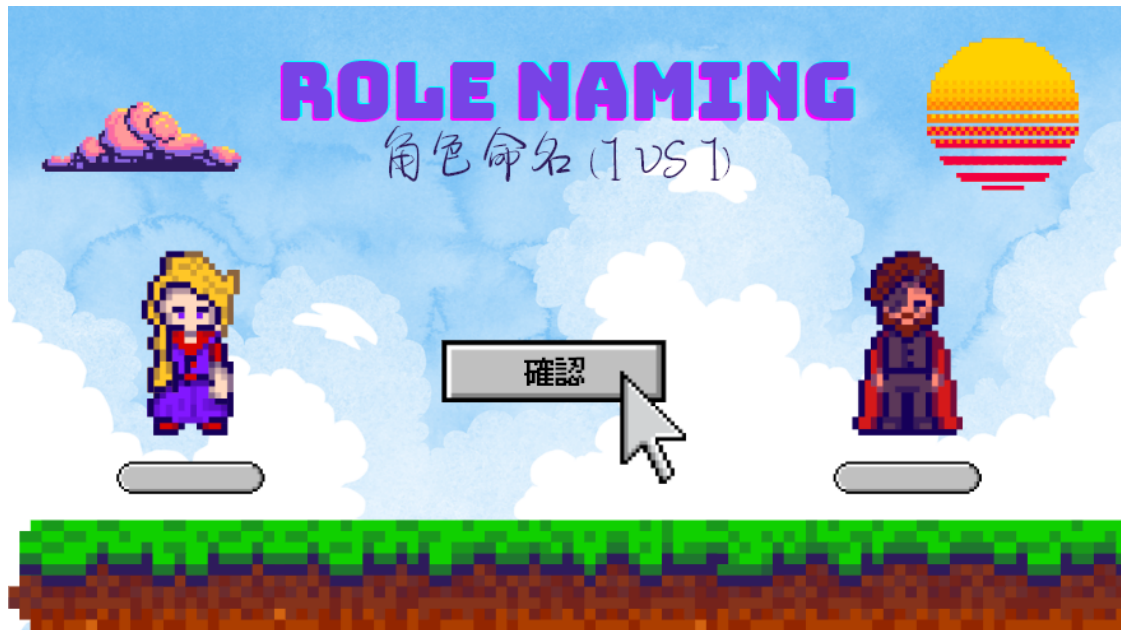
- 1.輸入藍隊名稱(label):輸入藍色隊伍中玩家的名稱
- 2.輸入紅隊名稱(label):輸入紅色隊伍中玩家的名稱
- 3.確認:進入主遊戲畫面

(二)角色命名畫面流程圖

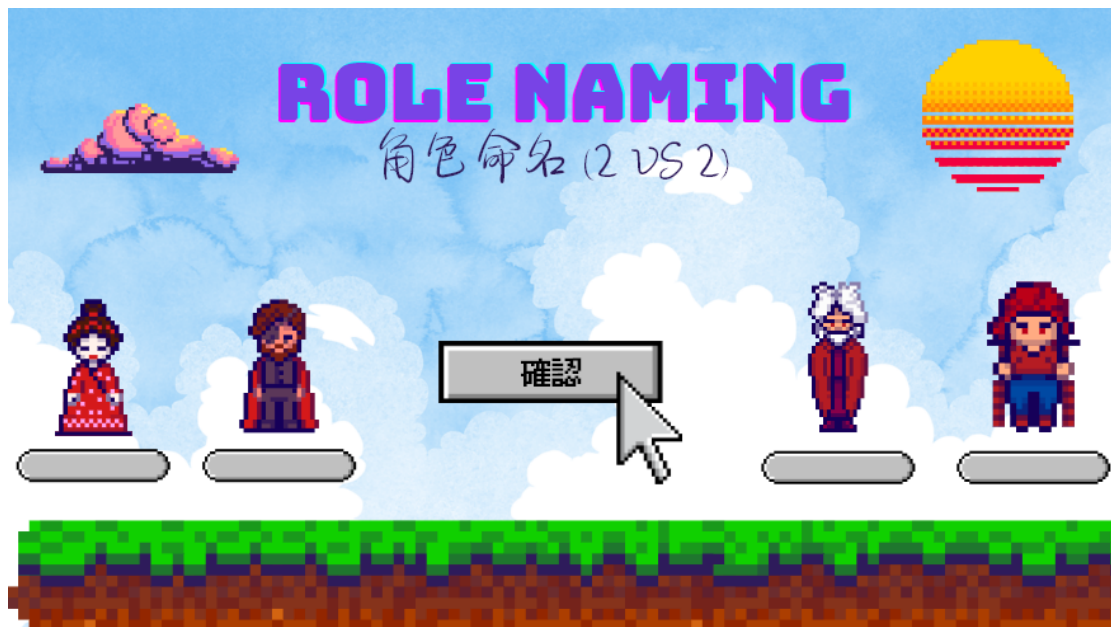


(三)角色命名畫面示意圖

1 vs 1



2 vs 2



四、主遊戲介紹：

(一)主遊戲功能介紹

1. 進入遊戲後，角色以藍隊與紅隊作區分。
2. 本遊戲為回合制遊戲，玩家在回合中可以移動、
砲擊和使用道具。
3. 每位玩家有自己的生命值，被其他人的砲擊打中
會降低生命值，生命值降為零即死亡。
4. 砲擊方式為蓄力攻擊，會根據玩家按下開火鍵的
時間來調整砲擊的射程，在蓄力的過程中會即時
顯示預測的彈道供玩家瞄準。
5. 玩家的砲擊可以破壞建築物，玩家腳下的建築物
遭到破壞會往下掉到更低的位置，若玩家腳下沒
有地方可以踩，會掉到虛空之中，該玩家即死亡。

6. 道具包含三種，迫擊砲、連續射擊和紙飛機：

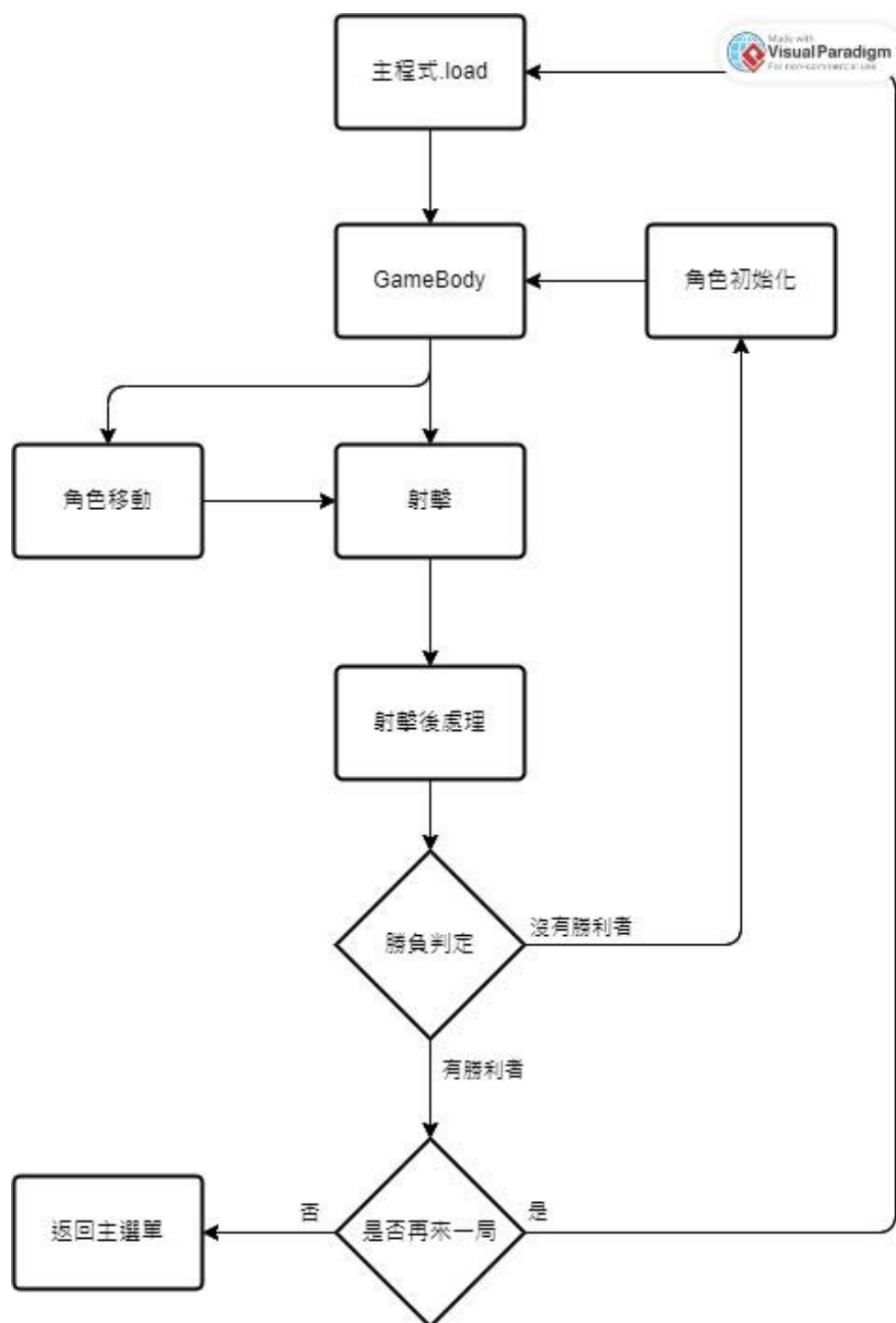
a. 連續射擊可以在該回合的砲擊中多發射一顆
砲彈。

b. 迫擊砲可以使該回合的砲擊傷害增加，破壞
建築物的範圍變廣。

c. 紙飛機可以使玩家瞬間移動到下一次砲擊的
落點。

7. 若隊伍中的所有玩家都死亡，則該隊伍落敗，另
一隊勝利。

(二)主遊戲流程圖



(三)主遊戲示意圖

