

# PenguinWantToLive

## 2P or Robot

Team 2 Member :

A1105505林彧頌

A1105524吳雨宣

A1105545潘好揚

A1105549杜佩真



Inspiration

01



# Littlecoopération



# Little coopération

## 遊戲規則:

1. 玩家輪流擲骰子，並移動任何1隻小動物。
2. 從年紀最小的玩家開始擲骰子，順時鐘玩遊戲。
3. 如果骰子顯示：
  - 冰橋：玩家可以把任何1隻在「捕魚洞」板上的動物移動到「冰橋」上。
  - 冰屋：玩家可以把任何1隻在「冰橋板」上的動物移動到「冰屋板」上。
  - 浮冰：浮冰融化中...玩家要移除1根冰橋下的柱子。



# Introduction

02



# Introduction

## 雙人遊戲

可以選擇與人或是電腦對戰

## 遊戲規則

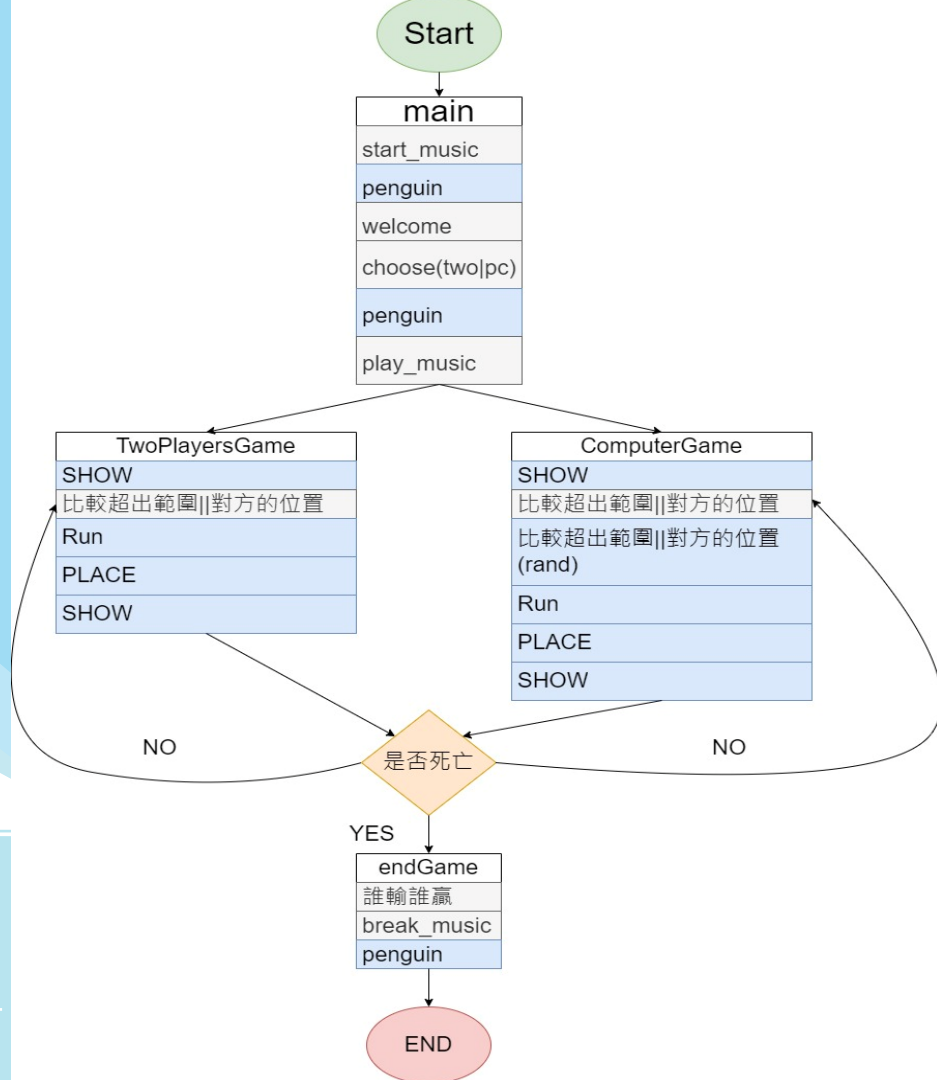
1. 場地為九個方格
2. 玩家不能選擇有人的位置
3. 玩家只能選擇相鄰的格子上下左右移動
4. 每踩到一次格子，顏色就會改變
5. 顏色順序為白->綠->黃->紅->Bang !
6. 踩到紅色格子就輸了
7. 存活到最後的人為贏家！



# Program Flow Chart

# 03

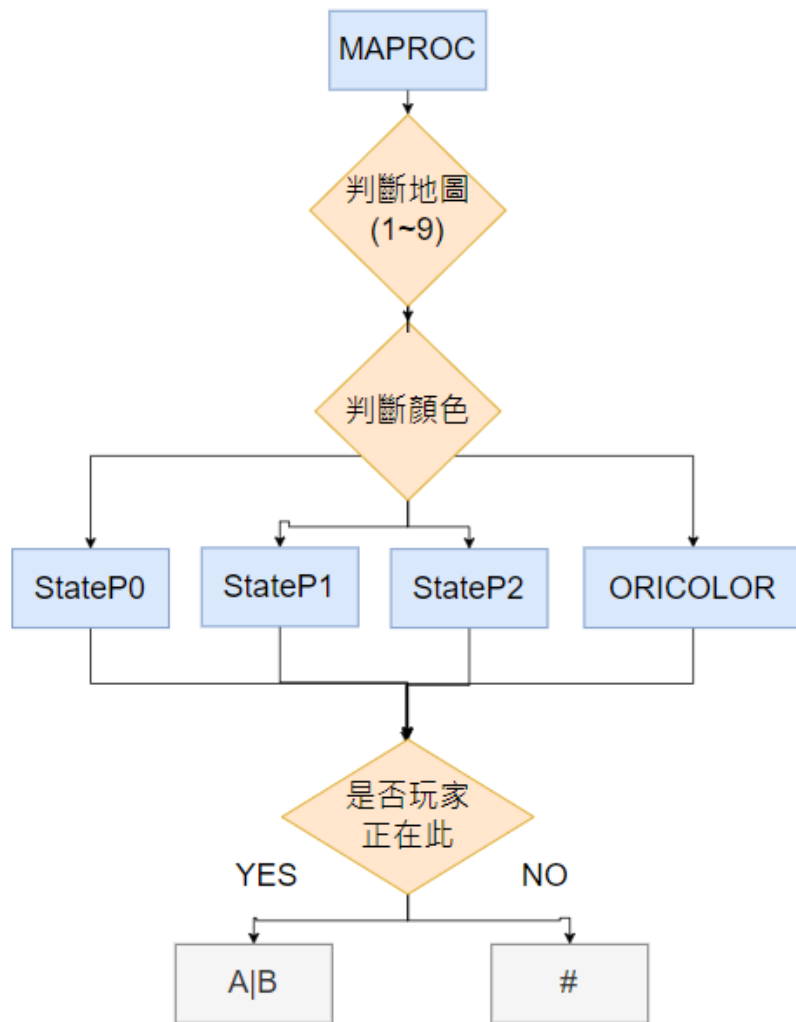







SHOW
MAPROC
ORICOLOR
PLAYER

顯示目  
前玩家  
位置





RUN

判斷可以走的路

PLACE

判斷地圖顏色

ERROR

錯誤訊息

auto#

電腦隨機選地圖

# Difficulties

# 04



# Difficulties

01

Music

02

Control of Map's Color

03

Position of Players

04

Fight with Computer

# Music

```
INCLUDE macros.inc           ;引入音樂需要的函式庫  
INCLUDELIB winmm.lib         ;引入音樂需要的函式庫  
PlaySound PROTO, pszSound:PTR BYTE, hmod:DWORD, fdwSound:DWORD ;引入音樂需要的函式庫
```

```
play_music BYTE "play.wav", 0           ;引入音樂  
start_music BYTE "start.wav", 0  
end_music BYTE "Break.wav", 0
```

```
INVOKE PlaySound, NULL, NULL, 20001h ;暫停上一首音樂  
INVOKE PlaySound, OFFSET end_music, NULL, 20009h;開始音樂
```

# Control of Map's Color

PLACE PROC ;判斷玩家位置的地圖顏色

```
.IF eax==1h
    add M1Color,1
.ELSEIF eax==2h
    add M2Color,1
.ELSEIF eax==3h
    add M3Color,1
.ELSEIF eax==4h
    add M4Color,1
.ELSEIF eax==5h
    add M5Color,1
.ELSEIF eax==6h
    add M6Color,1
.ELSEIF eax==7h
    add M7Color,1
.ELSEIF eax==8h
    add M8Color,1
.ELSEIF eax==9h
    add M9Color,1
```

MAPROC PROC ;印map

```
    mov eax,M1color
    .IF eax == -1h
        call ORICOLOR
    .ELSEIF eax == 0h
        call StateP0
    .ELSEIF eax == 1h
        call StateP1
    .ELSEIF eax == 2h
        call StateP2
    .ELSEIF eax == 3h
        mov eax,Computer
        cmp eax,0h
        je endGame
        jmp endGame2
    .ENDIF
```

# Position of Players

```
mov eax,P1Site
cmp eax,1h
je A
mov eax,P2Site
cmp eax,1h
je B
mov eax,ComputerSite
cmp eax,1h
je B
mov edx , OFFSET Site1
jmp NEXT
A:
    mov edx , OFFSET player_A
    jmp NEXT
B:
    mov edx , OFFSET player_B
    jmp NEXT
NEXT:
    call WriteString
```

# Fight with Computer

ComputerGame proc

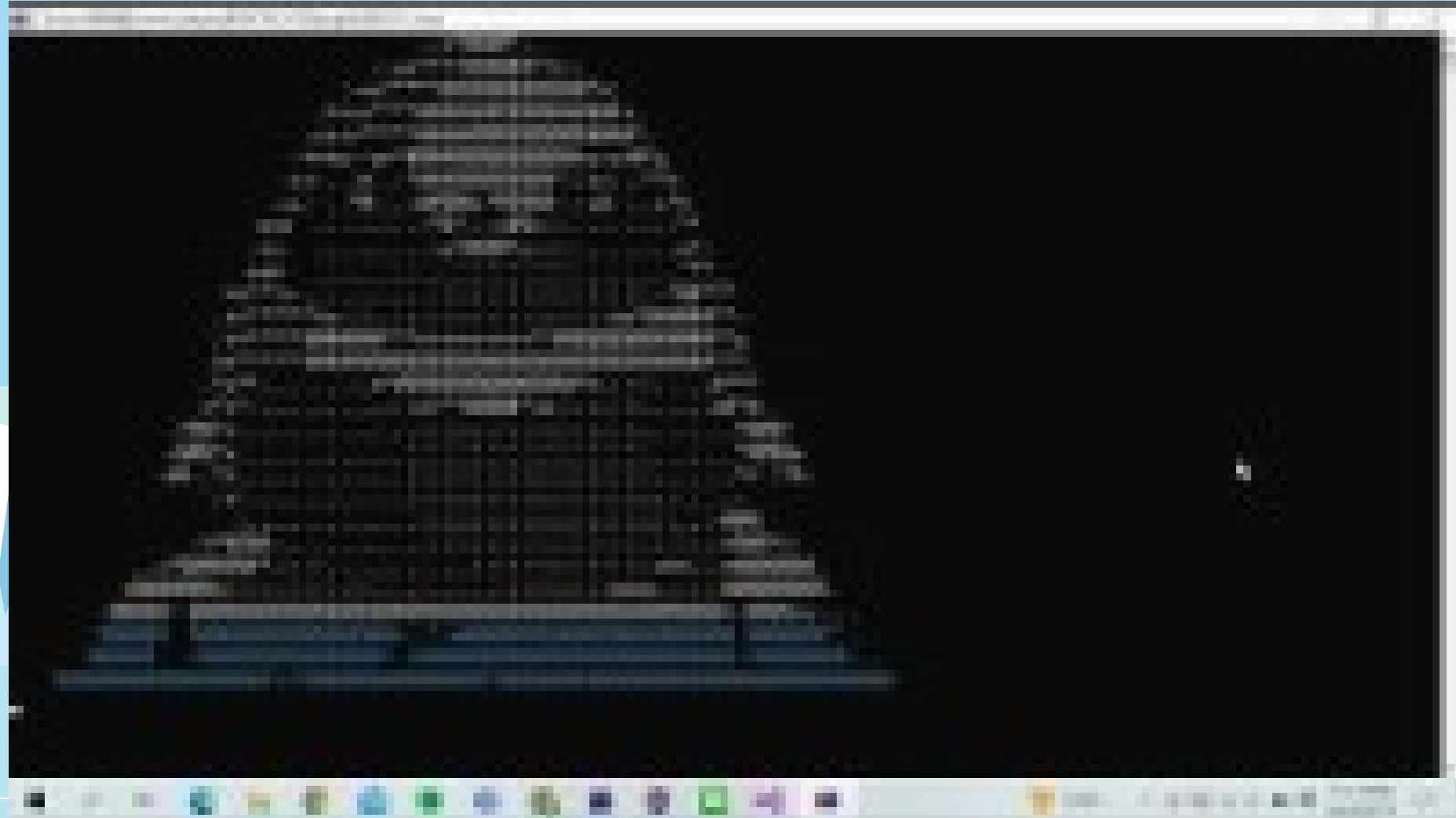
;人機對戰

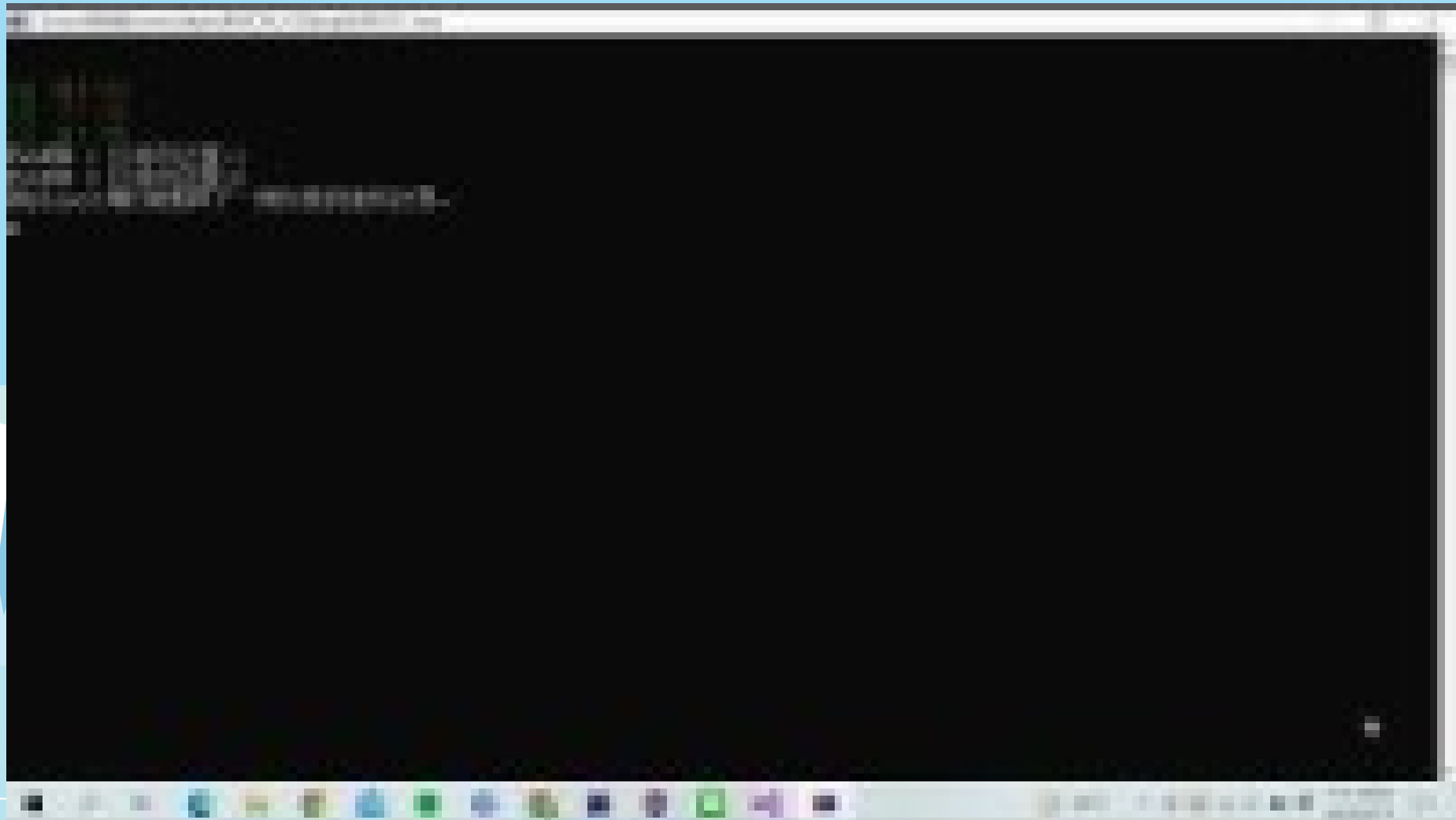


Demo Video

05







# Thanks!

分工: 大家一起合作

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, and includes icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**

Please keep this slide for attribution

