內容

[一 簡介 2](#_Toc43421044)

[動機 2](#_Toc43421045)

[分工 2](#_Toc43421046)

[二 遊戲介紹 2](#_Toc43421047)

[遊戲說明 2](#_Toc43421048)

[遊戲圖形 2](#_Toc43421049)

[遊戲音效 2](#_Toc43421050)

[三 程式設計 2](#_Toc43421051)

[程式架構 2](#_Toc43421052)

[程式類別. 2](#_Toc43421053)

[程式技術 5](#_Toc43421054)

[四 結語 5](#_Toc43421055)

[問題及解決方法 5](#_Toc43421056)

[時間表(不含上課時間) 5](#_Toc43421057)

[貢獻比例 6](#_Toc43421058)

[自我檢核表 6](#_Toc43421059)

[收獲 7](#_Toc43421060)

[心得 7](#_Toc43421061)

[對於本課程的建議 7](#_Toc43421062)

[附錄 7](#_Toc43421063)

# 一 簡介

動機

分工

# 二 遊戲介紹

遊戲說明

遊戲圖形

遊戲音效

# 三 程式設計

程式架構

程式類別.

類別名稱 .h 檔行數 .cpp 檔行數 說明 Hero 40 200 英雄的動作與功能… … … … …

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 類別名稱 | 檔行數(js) | 說明 |
| Local\_map\_0.js | 4794 | 包含所有地形的資料及處理 |
| arror\_attack.js | 46 | 弓箭的功能 |
| backpack.js | 471 | 背包的功能，用於存放獲得之物件 |
| bat\_wing.js | 11 | 食物，掉落自蝙蝠怪 |
| bombMan.js | 507 | 玩家操控的角色 |
| building\_remance.js | 30 | 遺跡物件、功能 |
| character\_description.js | 148 | 角色面板，用於顯示角色當前各項數值 |
| clock.js | 106 | 顯示時間及天數，一天分成白天、下午、夜晚 |
| constants.js | 35 | 包含開發所需之常數 |
| creation\_blood\_status.js | 96 | 顯示角色當前血量、魔力、飢餓度，顯示畫面中怪物的血量 |
| define.js | 59 | 定義圖片、音訊等資料的路徑 |
| drama0.js | 59 | 開場劇情 |
| equipmentBar.js | 57 | 角色裝備欄，分為頭部、身體、手 |
| fishing.js | 56 | 處理釣魚，包括等待時間、上鉤時間 |
| flying\_arror.js | 125 | 弓箭，處理射速及傷害 |
| food\_base.js | 29 | 所有食物物件的Base class |
| gameOver.js | 84 | 遊戲的其中一個階段，處理遊戲結束的階段 |
| game\_object\_detail.js | 84 | 用於顯示背包中物件的資料 |
| handle\_game\_over.js | 84 | 處理遊戲結束時的畫面，及分數結算畫面 |
| handle\_initial\_character.js | 84 | 處理遊戲開始時的角色初始化 |
| item\_armor.js | 84 | 防具 |
| item\_bee\_sting.js | 84 | 蜜蜂怪掉落物，用於合成 |
| item\_berry.js | 84 | 食物，由漿果叢生成 |
| item\_black\_berry.js | 84 | 食物，壞掉的漿果 |
| item\_blank.js | 84 | Null object，所有物件在地圖上的位置會對應陣列中位置，因此即使是空的也需要創立blank物件 |
| item\_branch.js | 84 | 樹枝，用於合成，由小樹苗產生 |
| item\_bush.js | 84 | 漿果叢，可採摘漿果 |
| item\_bush\_dig.js | 84 | 採摘完後用鏟子挖起漿果叢，可獲得此物件，用於移植漿果叢 |
| item\_bush\_growed\_dig.js | 84 | 採摘前用鏟子挖起漿果叢，可獲得此物件，用於移植漿果叢 |
| item\_camp.js | 84 | 帳篷，無功能，裝飾用 |
| item\_campfire.js | 84 | 營火，無功能，裝飾用 |
| item\_droplet.js | 84 | 水滴，無功能，裝飾用，掉落自眼球怪 |
| item\_eyeball.js | 84 | 食物，掉落自眼球怪 |
| item\_fake.js | 84 | Null object，用於處理體積大於一格的物件，不具圖案但有碰撞 |
| item\_firebundle.js | 84 | 火把，無功能，裝飾用 |
| item\_fish.js | 84 | 食物，可由釣魚獲得 |
| item\_flint.js | 84 | 燧石，合成用物件，可在地上撿取或開鑿石頭獲得 |
| item\_flower.js | 84 | 小花，用於採摘花朵 |
| item\_flower\_dig.js | 84 | 採摘完後用鏟子挖起小花，可獲得此物件，用於移植小花 |
| item\_flower\_growed\_dig.js | 84 | 採摘前用鏟子挖起小花，可獲得此物件，用於移植小花 |
| item\_flower\_picked.js | 84 | 食物，花朵，可由採摘小花獲得 |
| item\_gold.js | 84 | 金塊，合成用物件，開鑿石頭獲得 |
| item\_grass.js | 84 | 草，可用於採摘乾草 |
| item\_grass\_dig.js | 84 | 採摘完後用鏟子挖起草，可獲得此物件，用於移植草 |
| item\_grass\_growed\_dig.js | 84 | 採摘前用鏟子挖起草，可獲得此物件，用於移植草 |
| item\_grass\_picked.js | 84 | 乾草，合成用物件，可由採摘草獲得 |
| item\_helmat.js | 84 | 防具 |
| item\_honey.js | 84 | 食物，掉落自蜜蜂怪 |
| item\_ice.js | 84 | 合成用物件，由雪球合成 |
| item\_king\_wand.js | 84 | 國王法杖，使用後變身漿果叢一段時間，期間怪物不會追逐玩家 |
| item\_lamp.js | 84 | 提燈，無功能，裝飾用 |
| item\_meat.js | 84 | 食物，大肉，掉落自豬怪、牛怪 |
| item\_monster\_meat.js | 84 | 食物，怪物肉，掉落自蝙蝠怪 |
| item\_pigskin.js | 84 | 食物，豬皮，掉落自豬怪 |
| item\_rope.js | 84 | 合成用物件，可由草合成 |
| item\_sapling.js | 84 | 小樹苗，用於採摘小樹枝 |
| item\_sapling\_dig.js | 84 | 採摘完後用鏟子挖起小樹苗，可獲得此物件，用於移植小樹苗 |
| item\_sapling\_growed\_dig.js | 84 | 採摘前用鏟子挖起小樹苗，可獲得此物件，用於移植小樹苗 |
| item\_snow\_ball.js | 84 | 合成用物件，隨機生成於雪地地形 |
| item\_space\_wand.js | 84 | 空間法杖，可直接傳送到岩漿區 |
| item\_spider\_web.js | 84 | 合成用物件，掉落自牛怪 |
| item\_stone.js | 84 | 多出現於岩石地形，可用十字鎬開鑿 |
| item\_tree\_dig.js | 84 | 砍倒樹後，可用鏟子挖起獲得，用於移植樹 |
| item\_waikei\_homework.js | 84 | 合成用物件 |
| item\_wood.js | 84 | 合成用物件，可由砍伐樹木獲得 |
| item\_wood\_armor.js | 84 | 盔甲，防禦用 |
| level2\_change.js | 84 | 控制關卡的流程，init、draw、load |
| level\_up\_animation.js | 84 | 升級動畫 |
| loadGame.js | 84 | 載入遊戲檔案 |
| magic\_attack.js | 84 |  |
| mainGame.js | 84 | 關卡流程控制 |
| map\_item\_tree.js | 84 | 樹的物件，砍伐可獲得木頭 |
| map\_selector.js | 84 |  |
| monster\_base.js | 84 |  |
| monster\_bat.js | 84 |  |
| monster\_bee.js | 84 |  |
| monster\_boss.js | 84 |  |
| monster\_cow.js | 84 |  |
| monster\_cute\_little\_eye.js | 84 |  |
| monster\_damage\_handler.js | 84 |  |
| monster\_pig.js | 84 |  |
| myMenu.js | 84 |  |
| myMenu\_gameteam.js | 84 |  |
| myMenu\_tutorial.js | 84 |  |
| normal\_attack.js | 84 |  |
| npc1.js | 84 |  |
| npc2.js | 84 |  |
| npc\_event.js | 84 |  |
| null\_attack.js | 84 |  |
| object\_factory.js | 84 |  |
| player\_hide\_animation.js | 84 |  |
| proxy.js | 84 |  |
| reduceDurabilityVisitor.js | 84 |  |
| score.js | 84 |  |
| skill\_handler.js | 84 |  |
| skill\_timer.js | 84 |  |
| spear\_handler.js | 84 |  |
| synthesisBar.js | 84 |  |
| tool.js | 84 |  |
| weapon.js | 84 |  |
| world\_map.js | 84 |  |

程式技術

# 四 結語

問題及解決方法

時間表(不含上課時間)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 週次 | 凃昱安(小時) | 潘建蒼(小時) | 說明 |
| 1 | 18 | 18 | 設計遊戲地圖並呈現畫面 |
| 2 | 10 | 10 | 人物移動動畫、部分地圖物件 |
| 3 | 7 | 6 | 撿取物件功能、背包系統、遊戲主選單製作、人物狀態(飢餓度、生命)製作 |
| 4 | 10 | 12 | 角色死亡功能、時間系統、合成欄位製作、合成功能製作 |
| 5 | 14 | 12 | 新增裝備欄、部分食物、 遊戲合成用物件、死亡後回到menu |
| 6 | 7 | 10 | 斧頭功能(砍樹)、十字搞功能(敲岩石)、人物屬性面板、角色升級系統、角色升級音效 |
| 7 | 11 | 12 | 鏟子功能(挖植物)、火法杖功能、丟棄包包內容物、小怪、種植植物 |
| 8 | 11 | 12 | 隨機產生怪、魔法傷害、近戰武器傷害、弓箭傷害、攻擊特效、角色死亡動畫、材料及物品說明 |
| 9 | 16 | 10 | 小樹枝植物(採、挖、種)、怪物朝人移動、怪物攻擊人、角色升級動畫 |
| 10 | 4 | 2 | 怪物轉向、修角色面板能力bug、人物攻擊修正 |
| 11 | 4 | 10 | 完整地圖、釣魚系統、NPC系統、受傷動畫 |
| 12 | 7 | 6 | 修改完整地圖、NPC系統 |
| 13 | 6 | 4 | 法杖製作、創角功能 |
| 14 | 17 | 14 | 加入防具、計天數、地圖編輯、初始劇情、任務1、新增商人莉莉遺跡物件製作、魔王、怪物(牛、豬、蜂、蝙蝠)、怪物硬直、怪物受傷動畫、怪物掉落物、食物(眼球、蝙蝠翅、蜂蜜、大肉、怪物肉)、分數畫面、通關畫面 |
| 15 |  |  |  |
| 合計 | 142 | 138 |  |

貢獻比例

自我檢核表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 項目 | 完成否 | 無法完成的原因 |
| 1 | 解決 Memory leak | □已完成 ☑未完成 | JS專案無此項目 |
| 2 | 自定遊戲 Icon | □已完成 ☑未完成 | JS專案無此項目 |
| 3 | 全螢幕啟動 | ☑已完成 □未完成 |  |
| 4 | 有 About 畫面 | ☑已完成 □未完成 |  |
| 5 | 初始畫面說明按鍵及滑鼠 之用法與密技 | ☑已完成 □未完成 |  |
| 6 | 上傳 setup/apk/source 檔 | □已完成 ☑未完成 | JS專案無此項目 |
| 7 | setup 檔可正確執行 | □已完成 ☑未完成 | JS專案無此項目 |
| 8 | 報告字型、點數、對齊、行 距、頁碼等格式正確 | ☑已完成 □未完成 |  |
| 9 | 報告封面、側邊格式正確 | ☑已完成 □未完成 |  |
| 10 | 報告附錄程式格式正確 | ☑已完成 □未完成 |  |

收獲

心得

對於本課程的建議

# 附錄