期末專題 程式架構

1. 目標

1.

1. 需處理問題

**長期**

1. 遊戲繪圖，地圖、敵人、塔、攻擊特效
2. 背景音樂、觸發音效
3. Auto模式演算法研究
4. 擴增遊戲可玩性
5. 遊戲平衡
6. 說明文件
7. 平行處理

**中期**

1.調整火塔攻擊範圍為360度?

**短期**

三、功能特性

1. 防禦塔
2. 一般設定
3. 所占面積
4. 攻擊範圍
5. 攻擊力
6. 再次攻擊間隔時間
7. 等級
8. 火塔
9. 攻擊範圍
10. 冰塔

(1)冰凍效果

1. 毒塔

(1)中毒，持續減血

1. 敵人

一般設定:

血量(血條表現)

等級

速度

1. Strong
2. Fast
3. Boss
4. 金錢
5. 攻擊敵人獲得
6. 建立金錢塔，取得額外金錢，以及增加攻擊敵人獲得
7. 地圖與防禦塔配置位置
8. 攻入城堡的敵人數量
9. 每個關卡的敵人配置(人數、兵種、等級、順序)
10. 塔的攻擊模式
11. 最強
12. 最後
13. 最前面
14. Auto
15. 難度

Tower

TowerManager //玩家與塔的互動

Enemy

EnemyManager //玩家與敵人的互動

Bullet

Screen //處理畫面

Result\_loader //儲存運算結果(塔與敵人互動)

Attack\_calculator //計算攻擊目標

Progress //關卡& money