(這裡的第三週 是網站上的第0週)

郭宗育

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 週次 | 時數(小時) | 說明 |
| 1 | 3 | 練習Game Framework Tutorial |
| 2 | 5 | 確定分組、題目，完成Git練習 |
| 3 | 6 | 放入地圖、角色  讓角色能左右行走、添加角色動畫  當角色跨越地圖時，可以切換地圖  (如果沒有地圖可以跨越，角色會停止在屏幕邊界)  實作函式使String轉換成char\* |
| 4 | 10 | 新增圖層概念，實作layerManager管理圖層  新增小怪物，並能顯示在地圖上  如果地圖的寬度大於640，地圖具有卷軸效果  讓角色能夠跳躍 |
| 5 | 12 | 使角色能朝向滑鼠方向丟子彈(蔥)  實作點與矩形碰撞、矩形與矩形碰撞  當小怪物被子彈砸到時，可以獲得分數，並且小怪死亡，經過一段時間後重生  新增類別CTimer，負責計時  函數化CDC的繪出文字 |
| 6 | 6 | 添加更多音效  製作icon  更新layerManager，令其使用更方便  修正CTimer，令其能以毫秒為單位計時  解決轉換函式(string轉成char\*)產生的memory leaks |
| 7 | 8 | 新增類別BitmapPath，方便讀取動畫  實作Boss以及BossManager、試放Boss  實作Dialog以及CDialogManager，負責進行對話  能夠進行簡單的對話 |
| 8 | 10 | 新增Camera，解決有時候卷軸發生異常問題  能讓地圖上其他物件隨卷軸移動  以txt文本讀取對話，並可以逐字顯示在螢幕上  解決對話因為中、英文大小不依產生的亂碼問題  一段對話結束時，有提示提醒使用者可以繼續下一句對話  更新對話背景素材 |
| 9 | 14 | 改寫CAudio(將音效定義在CAudio內)  新增Boss-女老師，女老師可以丟子彈(遠東單字本)  她可以丟出圓周運動的子彈  她丟出的子彈碰到角色，角色會扣血  更新碰撞函式，解決大矩形碰到小矩形時碰撞失敗的問題  實作Npc以及NpcManager  可以與Npc進行對話  可以與另一型的Npc進行對話，並且聽指定的音樂(該Npc為一音樂播放器)  整理RES資料夾  將以CDC繪出的數字圖像化  Button |
| 10 | 14 | 新增個3NPC  完成Boss-女老師，新增攻擊：丟黑洞，當角色碰到黑洞的時候，會被黑洞吸走，當黑洞炸裂時，會釋放12個子彈  實作End及EndManager負責控制結局，結局具有圖片+對話框  使結局的圖片能以透明效果淡入淡出  增加數字的圖片資源  實作CAction，增加角色的動作(待機、移動、跳躍) |
| 11 | 6 | 更新結局，令結局能以多組圖片+對話顯示  角色新增判定點，Boss攻擊到角色的判定點，角色才會扣血  修正女老師不能打第二次的錯誤  新增結局：鹹魚(什麼條件都沒達成)  修正Camera的錯誤  新增1個NPC  新增2結局：打贏女老師、打輸女老師  實作滑動視窗，滑動視窗能以滑鼠滾輪控制視窗的顯示範圍  新增Ending視窗，以滑動視窗顯示目前擁有的結局  ButtonManager |
| 12 | 6 | 解決虛擬函式產生的memory leaks  使程式能讀取資料夾內的所有檔案，自動化載入音效  實作地圖編輯器MapEditer，能以工具列新增地圖、在地圖上放障礙物，儲存新增的地圖 |
| 13 | 12 | 能以滑鼠拖曳地圖編輯器上的物件  將地圖的資訊以txt的方式存起來  遊戲能以txt的方式讀取地圖  地圖編輯器能以txt的方式載入地圖，並進行新增物件、儲存地圖操作  解決buttonManager帶來的memory leaks  在遊戲中新增障礙物  新增血條，將角色血量圖像化 |
| 14 |  |  |
| 15 |  |  |
| 16 |  |  |
| 17 |  |  |