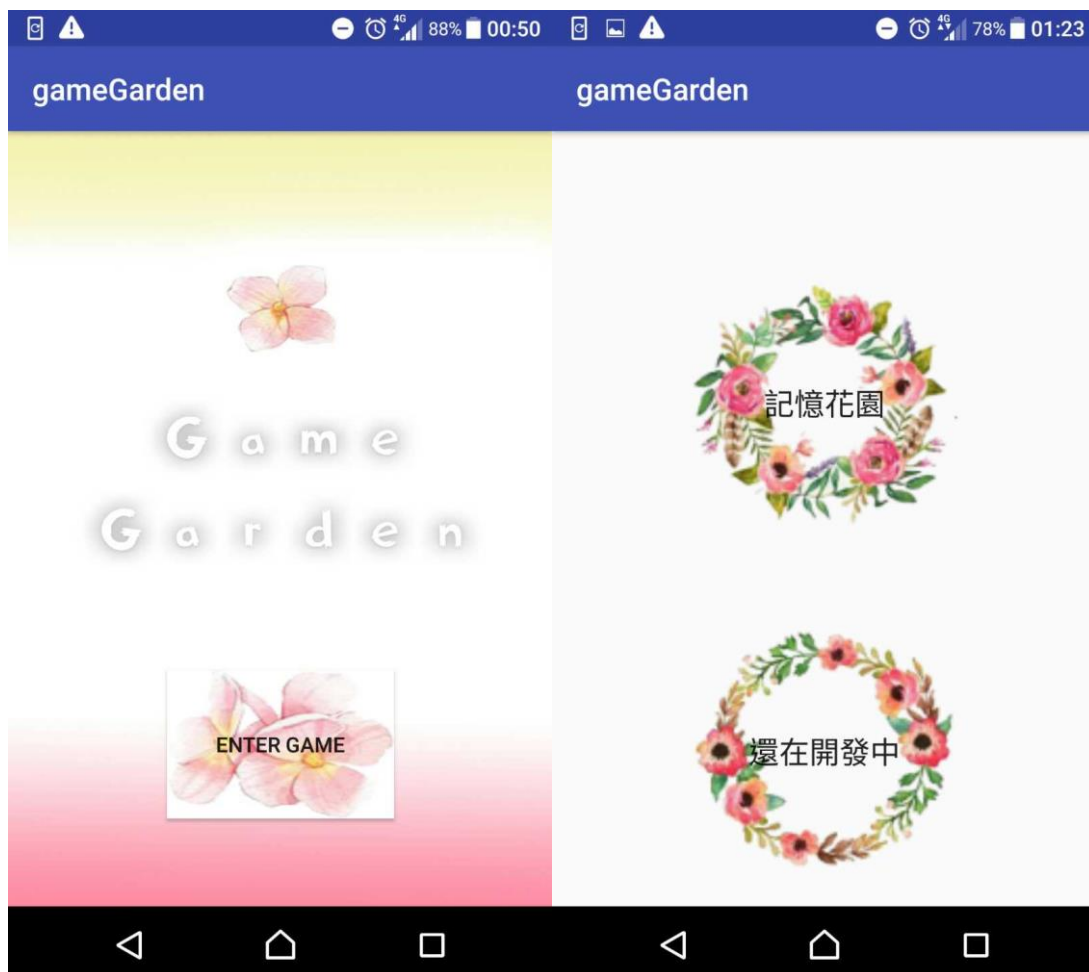


第一次項目進展	2017.5.14	素材蒐集,主要 UI
14331075	鞏持茵	

一開始立項報告時的目標定位還不是很明確，而在尋找素材的途中漸漸明確了程序的風格以及想要完成的遊戲項目。

跟原本預想的美術風格不同，因為素材蒐集的緣故，後來改成往水彩以及彩色鉛筆的花卉圖案為主。整個 App 名稱也命名為 **Game Garden** 來與美術風格搭配。在第一次用這些素材進行 UI 設計之後，其實有點不盡人意。預計之後還會進行一些修改，也許考慮的是換一種方式呈現花卉，因為要把整個主要思想改掉會太浪費時間以及精力，所以不這樣做。



問題:圖片稍微有點不清楚，最後優化的部分可能要找高清一點的或是換個替代的圖片。比例上面有還有一點問題但不是太大，等待之後再進行調整。

第一部份遊戲 - 記憶花園:

需求分析=>

1. 繪製正的牌面和背的牌面及配對成功後怎麼消除牌面
2. 生成牌組並且確定每張牌的位置和對應的圖片
3. 洗牌方法(每次開始新遊戲時)
4. 怎麼記錄牌組的配對資訊
5. 如何確定點擊是第一次還是第二次



上面的 8 個圖示用來進行記憶翻牌遊戲的記憶素材。目前計畫做的比較小型所以需要的圖片也還沒有用到那麼多。如果之後有更多圖片的需求會再考慮更換或是直接增加(要考慮的風格一致性)。