



# 和管爺一起散步 ( ω ) \* \*<sup>o</sup> \*

組員名單：柯宥圻、吳芃寬  
曾順偉、曾繁宸、謝智祐



01

遊戲介紹

# INTRODUCTION

# 管爺每天過者0037睡覺，  
0939起床的日子

# 卻被卻被每天都在趕  
Deadline同學質疑他到底  
懂不懂台大校園？！





請在兩分鐘之內，盡速回答  
散落在台大四周的問題，讓  
管爺重振雄風！

—SOMEONE FAMOUS



02

使用模組



# Pygame

說到遊戲設計，Pygame是首選。  
裡面的各式參數和Sprite小精靈  
讓程式順暢許多。



## JSON

JSON有python中「字典」的優點，且獨立於主程式之外，使程式易於辨識、維修。

# #組織化

{ } data.json ! msjh.ttf

CMKuan\_game.py M

```
{ } data.json > [ ] 8 > [ ] 1 > { } 0
```

```
1 {
2   "0": [
3     [{
4       "question": "女一舍於宿舍中央設有天井，令人心曠神怡。女一一學期的租金多少",
5       "option1": "6580元",
6       "option2": "9300元",
7       "option3": "10400元",
8       "answer": "option2",
9       "explanation": "女一舍學期中收費9300元，暑假是3740元，比男一貴1000元，而且較小"
10    }],
11    [{
12      "question": "大一女美食餐廳當中，請問GOOGLE評分網路最高且評論最多的餐廳為何",
13      "option1": "厚宅咖喱",
14      "option2": "椰林燒臘",
15      "option3": "CoCo壹番屋 公館台大店",
16      "answer": "option1",
17      "explanation": "GOOGLE評分4.3顆星，共456則評論；CoCo壹番屋並不屬於大一女美食餐廳"
18    }],
19    [{
20      "question": "彩虹專案將停車場分成7個停放區，請問離大一女最近的是甚麼顏色",
21      "option1": "紅色",
22      "option2": "深藍色",
23      "option3": "紫色",
24      "answer": "option2",
25      "explanation": "最遠：紅色，最近：深藍色，請大家在每個月的前七天注意您的愛車安危"
26    }]
27  ],
28  "1": [
```





03

程式分類

# CMKuanInNTU.py

- # 負責程式的運行(執行位置)
- # 使用OOP使主程式清楚明瞭
- # 複雜的運行問題丟給其他三段程式碼

```
if __name__ == '__main__':  
    CMKGame = CMKuan_game.Game()  
    # display cover page  
    CMKGame.init_screen()  
    CMKGame.display_cover()  
    pygame.display.update()  
    # display game page  
    CMKGame.init_screen()  
    CMKGame.init_setting()  
    game_loop(CMKGame) # 進入遊戲迴圈
```

# CMKuanInNTU.py

- # 負責程式的運行(執行位置)
- # 使用OOP使主程式清楚明瞭
- # 複雜的運行問題丟給其他三段程式碼

```
def game_loop(gameName):  
    game_exit = False  
    while not game_exit:  
        gameName.display_background()  
        gameName.display_status()  
        gameName.display_event()  
        gameName.display_player()  
        gameName.check_event()  
        gameName.update_timer()  
        pygame.display.update()  
    gameName.display_ending()
```

# CMKuan\_player.py

```
# 基本屬性、圖片、大小...  
# 玩家的操作反應  
# 邊界設定(到下一張圖/撞牆)
```

```
class Player(pygame.sprite.Sprite):  
    def __init__(self):  
        # omitted  
    def update(self):  
        if keys[K_RIGHT]:  
            # 如果沒有碰到邊界：右移x格  
            # 如果碰到邊界：  
            >>>判斷管爺現在在哪裡  
            >>>是否要進入下一張圖
```

# CMKuan\_event.py

```
# 碰到關卡時，系統的反應  
# Ex. 這一關有沒有被玩過？(用list儲存)  
# 文字設定(提取Json資料)
```

```
class Event:  
    def display_event_flag(self, position):  
        if Event.__reachMatrix  
[position][counter] == 1:  
            event_flag = 'image\Peko.png'  
            # others omitted  
  
    def searchFile(self, position):  
        with open('data.json',  
encoding='UTF-8') as json_file:  
            data = json.load(json_file)  
            return data[str(position)]  
            # others omitted
```

# CMKuan\_game.py

# 其餘的所有設定，主要是遊戲本身的顯示

# 以下為部分舉例

```
class Game:
    def display_cover(self):
        # 初始介面設定，按任意鍵進入遊戲
    def display_ending(self):
        # 結束畫面，以及正確的關閉遊戲方式
    def display_music(self):
        # 播放背景音樂
    def display_status(self):
        # 右上角時間和分數的顯示
    def display_text(self, text, size):
        # 所有想要顯示的文字都必須經過處理
    def update_timer(self):
        self.__clock.tick(self.__FPS)
        self.__timer -= 1
        # 簡單的計時器
```

# THANKS FOR LISTENING!

講者：財金一 柯宥圻

組員名單：柯宥圻、吳芃寬  
曾順偉、曾繁宸、謝智祐

# 遊戲展示

你再也不需要忍受那些

無聊又沒梗 的 說明 囉