

冷笑話RPG？

用笑話闖關的python遊戲

董宸賓、楊松翰

2023-11-17

動機

生活化：能互動機器人

受新年常見對話練習器啟發，挑戰以笑話為主題效仿

冷笑話：有趣導向

想為沈悶得期中帶來樂趣，讓死板的機器人講出繽紛的笑話

故事性：增加遊戲的帶入感

用簡單的程式碼就能製作出RPG手遊，不亦樂乎

規則

透過回答選擇題的方式進行

基礎題答錯-1分，進階題-2分，魔王題-3分

在有限的生命內，將3個關卡破完觸發結局獲勝

答題錯誤有提示，生命歸零則要重新挑戰

歡迎大家踴躍參與回答!

(將你們的答案打在google meet上)

如何實踐

```
set()
while flag != 2:
    if flag == 1:
        set()

    關卡set()

    if 關卡 == 1:
        ...
        關卡1("1", "大樹與小樹差在哪裡?", "1: 土裡, 2: 大小", "沒錯就是插在土裡", "再思考一次~")
        ...
    elif 關卡 == 2:
        ...
        關卡2("3", "哪種螞蟻不能做朋友?", "1: 白蟻, 2: 紅黑, 3: 蟻后", "蟻后別做朋友~", "周興哲")
        ...
    elif 關卡 == 3:
        print("嘿嘿嘿, 看來你也挺無聊的嘛")
        ...
        關卡3("2", "趕走貓咪要用什麼?", "1: 掃把, 2: 斯斯, 3: 魚乾", "感冒(貓)用斯斯", "廣告歌")
        ...

    if x == 0:
        flag = int(input("重新挑戰?\n1: yes, 2: no: "))
    else:
        關卡reset()
```

文字流程

- 1.初始化血量與使用者名稱
- 2.讓使用者選擇關卡
- 3.進入關卡
 - 失敗：是否重新開始
是：返回第1點
否：結束執行
 - 成功：是否挑戰下一關
是：返回第2點
否：結束執行

程式架構

- 1.set(x = 生命 , name = 名字)
- 2.set關卡(關卡 = 1,2,3)
- 3.if關卡=1 elif關卡=2...
 - if x == 0 , input(flag= ?)
flag == 1 : 回到set()
flag == 2 : break
 - else : 關卡reset(flag = ?)
flag == 3 : 回到set關卡()
flag == 2 : break

用變數控制流程

x = 血量

當血量為0時

1. 告訴關卡function別再進入
2. 提問使用者是否重新挑戰

flag = 主流程控制

- `flag == 2` -> 跳出迴圈，遊戲結束
- `flag == 1` -> 重新開始且需要重新設定生命與名字
- `flag == 3` -> 挑戰別的關卡，不需要重新設定

functional programming

如果要讓每一小題都能判斷生命值，題目對錯，你可能會寫出這樣的程式碼...

```
if 關卡 == 1:
    print("歡迎來到基礎題，看在你第一次來...本題目答錯只扣總分一分!")
    print("接受試煉吧")
    while x!=0:
        if x == 0:
            print("你沒命囉")
            break

        answer = input(f"大樹與小樹差在哪裡\n1：土裡，2：大小：")

        if answer == 1:
            print("沒錯就是插在土裡")
            break

        attack(1)
        print(f"提示：再思考一次~")

    while x!=0:
        if x == 0:
            print("你沒命囉")
            break

        answer = input(f"🐘的媽媽是?\n1：：長頸鹿，2：猩猩，3：阿不就大象：")
```

Why functional programming

remember :

代碼是寫給機器看的，函式是寫給人與機器的

賦予每個function容易聯想的名稱，使其更好懂

repeat :

Don't repeat yourself!

減少重複粘貼發生的錯誤

reuse :

隨著需求的改變，你只用在一個地方更新代碼

將常用、有共同點但又有些許不同的程式重複使用

回頭看看我們的目標

每個大題需要...

- 客製化不同大題的死亡提示
- 不同大題扣不一樣的分數
- 區分不同的規則樣態

每個小題分別有...

- 答案
- 問題
- 問題選項
- 解釋
- 提示

def 關卡1(答案, 問題, 問題選項, 解釋, 提示):

```
def 關卡1(答案, 問題, 問題選項, 解釋, 提示):  
    global x  
    while x!=0:  
        if x == 0:  
            print("你沒命囉")  
            break  
  
        answer = input(f"{問題}\n{問題選項} : ")  
  
        if answer == 答案:  
            print(解釋)  
            break  
  
        attack(1)  
        print(f"提示 : {提示}")
```

放進main class

```
if 關卡 == 1:
    print("歡迎來到基礎題，看在你第一次來...本題目答錯只扣總分一分!")
    print("接受試煉吧")
    關卡1("1", "大樹與小樹差在哪裡?", "1：土裡，2：大小", "沒錯就是插在土裡", "再思考一次~")
    關卡1("1", "哪個國家不販售組合套餐?", "1：丹麥，2：台灣", "因為單賣~", "台灣不是國家")
    關卡1("2", "🐘的媽媽是?", "1：長頸鹿，2：猩猩，3：阿不就大象", "因為相由心生", "一個成語")
elif 關卡 == 2:
    print("看來你透過基礎題之考驗了呢，接下來一題要扣兩分呢")
    print("請享受接下來的饗宴吧")
    關卡2("3", "哪種螞蟻不能做朋友?", "1：白蟻，2：紅🐜，3：蟻后", "蟻后別做朋友~", "周興哲")
    關卡2("2", "哪個皇帝最漂亮?", "1：武則天，2：秦始皇，3：慈禧太后", "因為他暴政(爆正)", "周潤發")
    關卡2("2", "🦆的那個部位最瘦?", "1：尾巴，2：嘴巴，3：腳", "鴨嘴獸泰瑞~", "特務P!")
elif 關卡 == 3:
    print("嘿嘿嘿，看來你也挺無聊的嘛")
    print("與冷笑話決一死戰吧")
    print("warning：本題答錯可是要扣3分阿")
    關卡3("2", "趕走貓咪要用什麼?", "1：掃把，2：斯斯，3：魚乾", "感冒(貓)用斯斯", "廣告歌")
    關卡3("1", "哪種食物老了才會怕貓?", "1：薯條，2：罐頭，3：魚", "因為會變老🐔(薯)~", "許冠文")
    關卡3("3", "誰不能用手打手槍?", "1：女生，2：總統，3：神仙", "因為仙人掌有刺", "ㄟ嘿想不到")
```

Four Module

set()

attack()

關卡set()

關卡reset()

- 1.用globalkeyword 去修改與獲取main class的值
- 2.讓使用者能設定血量與名字
- 3.透過while loop讓使用者能確認設定

```
def set():  
    global name  
    global x  
    answer = 3  
    while True:  
        if answer == 1:  
            break  
        else:  
            x = int(input("輸入生命值"))  
            name = str(input("輸入名字："))  
            print(f"你要叫做{name}，並且有{x}條生命嗎？")  
            answer = int(input("是輸入1，重新設定輸入2："))
```

省思與目標

1.對python不夠熟悉，開發時間長

2.溝通效率低落

3.時間不足，程式碼不夠完備

4.協作性與互動性不足

省思與目標

- 1.繼續精熟python
- 2.提早作業，提升效率
- 3.擴充程式碼，豐富劇情
- 4.建立良好的協作模式

董：如果說第一次的專案是最基礎紮實的訓練，
這次的報告讓我體驗到python的樂趣與實踐

楊：沒有標準答案的科目此程非彼程
本是同根生/多練習



