

乒乓球 專案管理

指導老師：陳朝烈

成員：電子工程系4甲 0652054

成員：電子工程系4甲 0652074

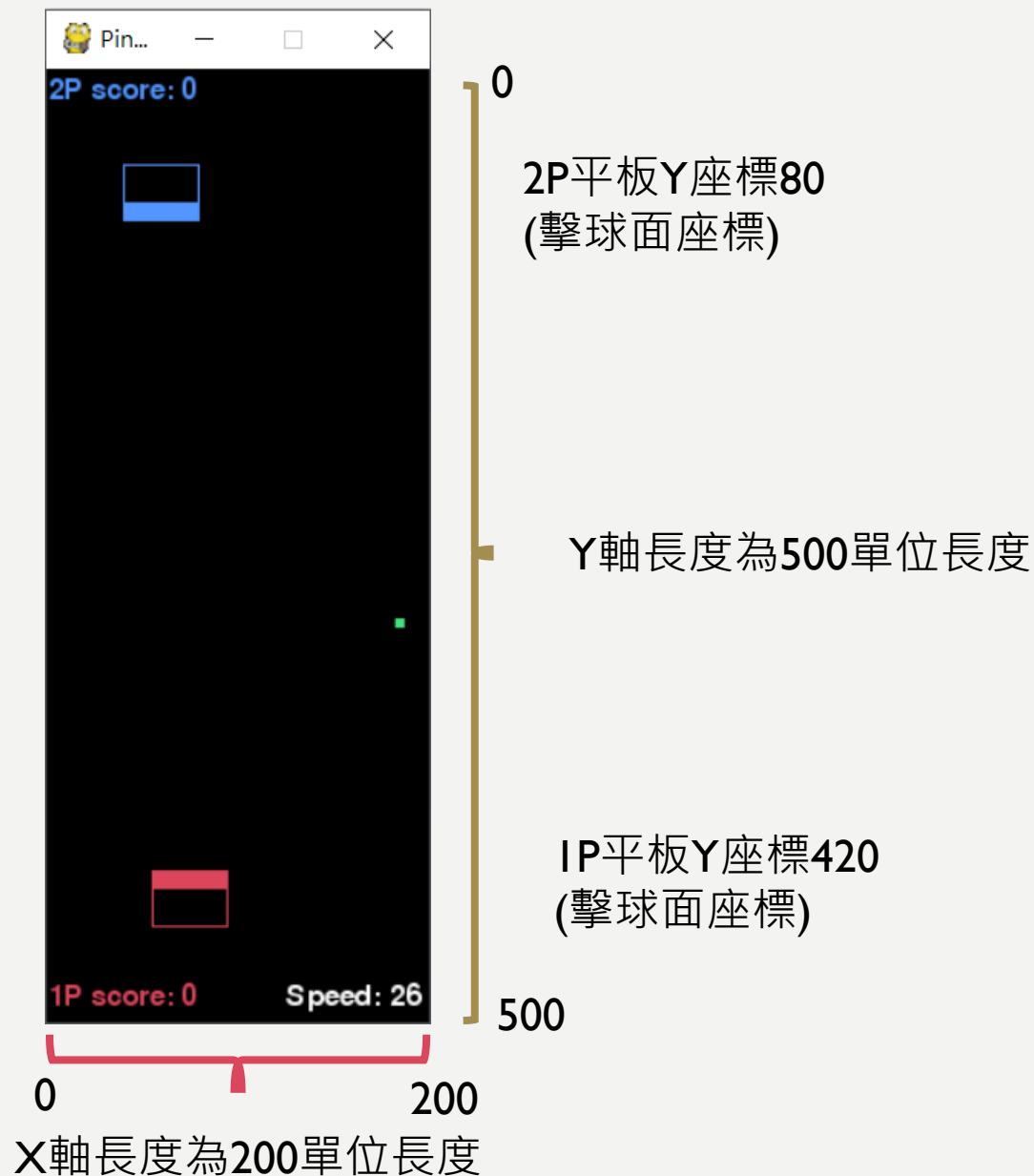
沈易賢

周登豐

專案功能需求-限制需求

- 作業系統: win10版本
- 軟體版本:python3.8

專案限制-基本遊戲



- 遊戲規則:
發球為IP往2P移動，球若撞擊到邊界或平板則會反彈，若球移動到IP平板的後方，則判別2P得分，反之亦然。
- 物件大小:
球5x5單位面積
平板40x30單位面積
場地200x500單位面積
- 變動係數:
球的初始速度為每frame移動 ± 7 單位，每過100frames則增加 ± 1 ，如果球速超過40，則此回合為平局遊戲。

專案功能需求-效能需求

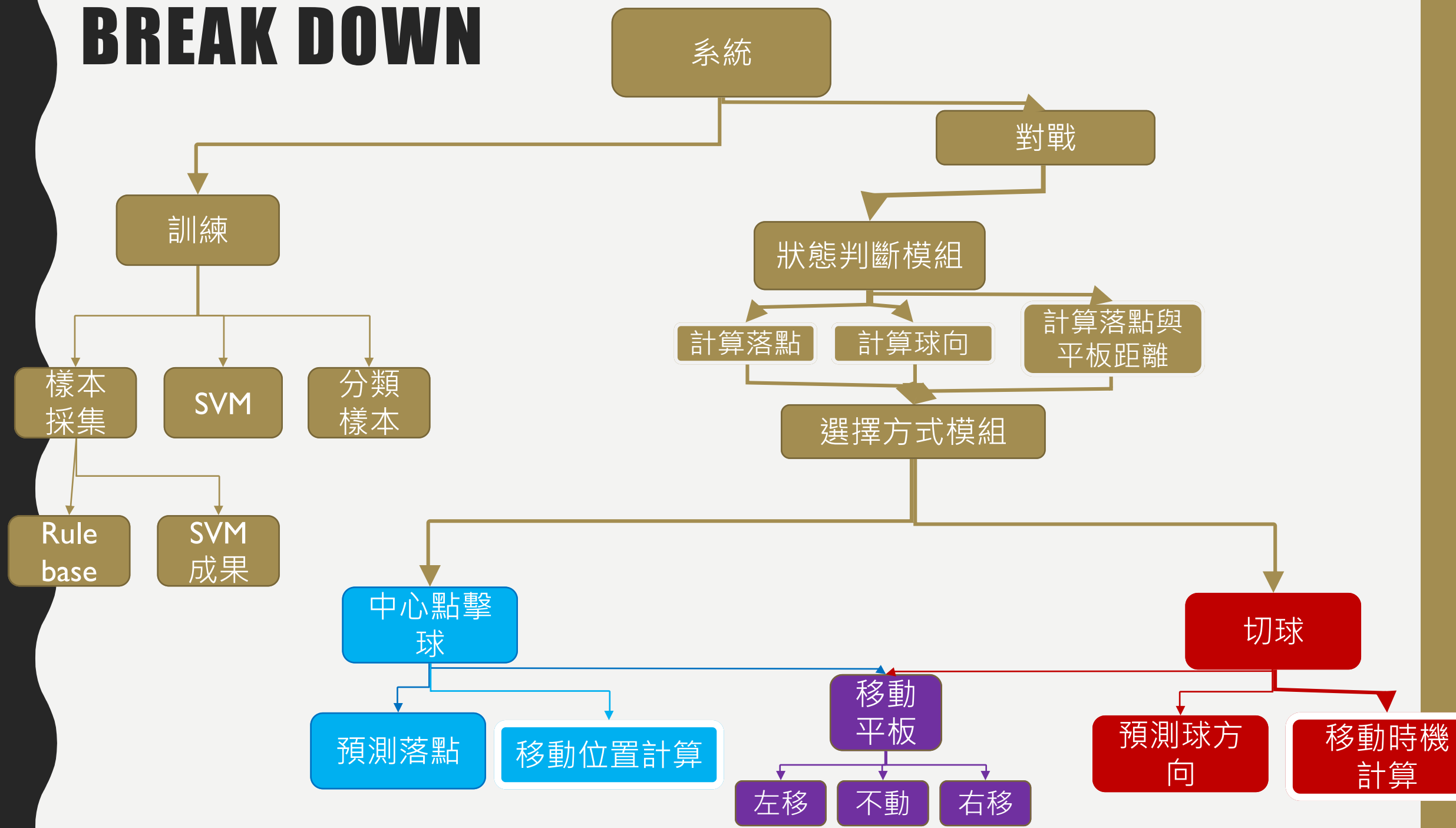
- FPS > 60

需求－功能需求

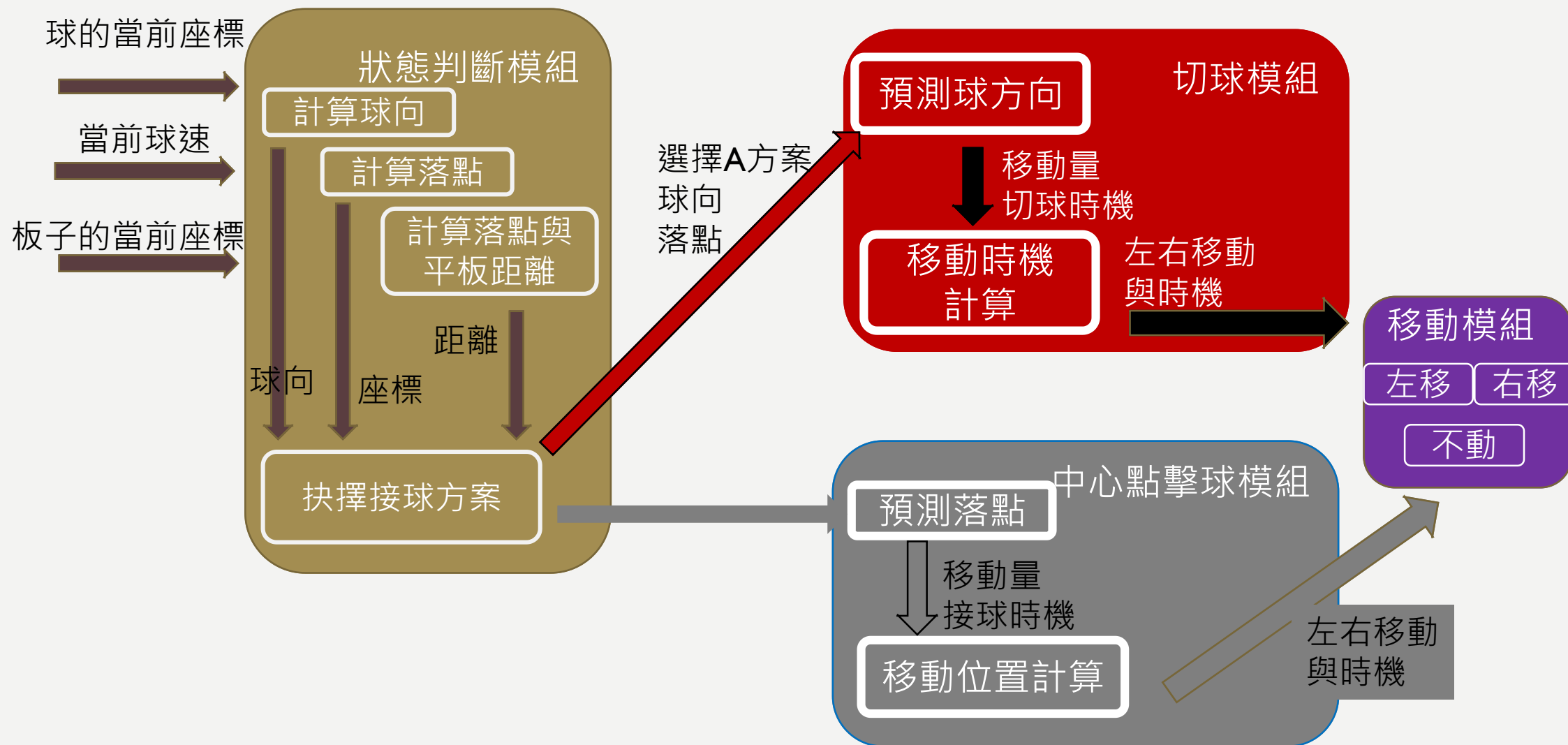
功能需求:

- 預測對方擊球後落點
- 平板以中心接球
- 在速度到達15以前不失誤
- 切球(左右移動直到擊完球)

BREAK DOWN



架構圖



架構圖

