

# FOOP Final Report

## 1. Team members & responsibilities of the team members

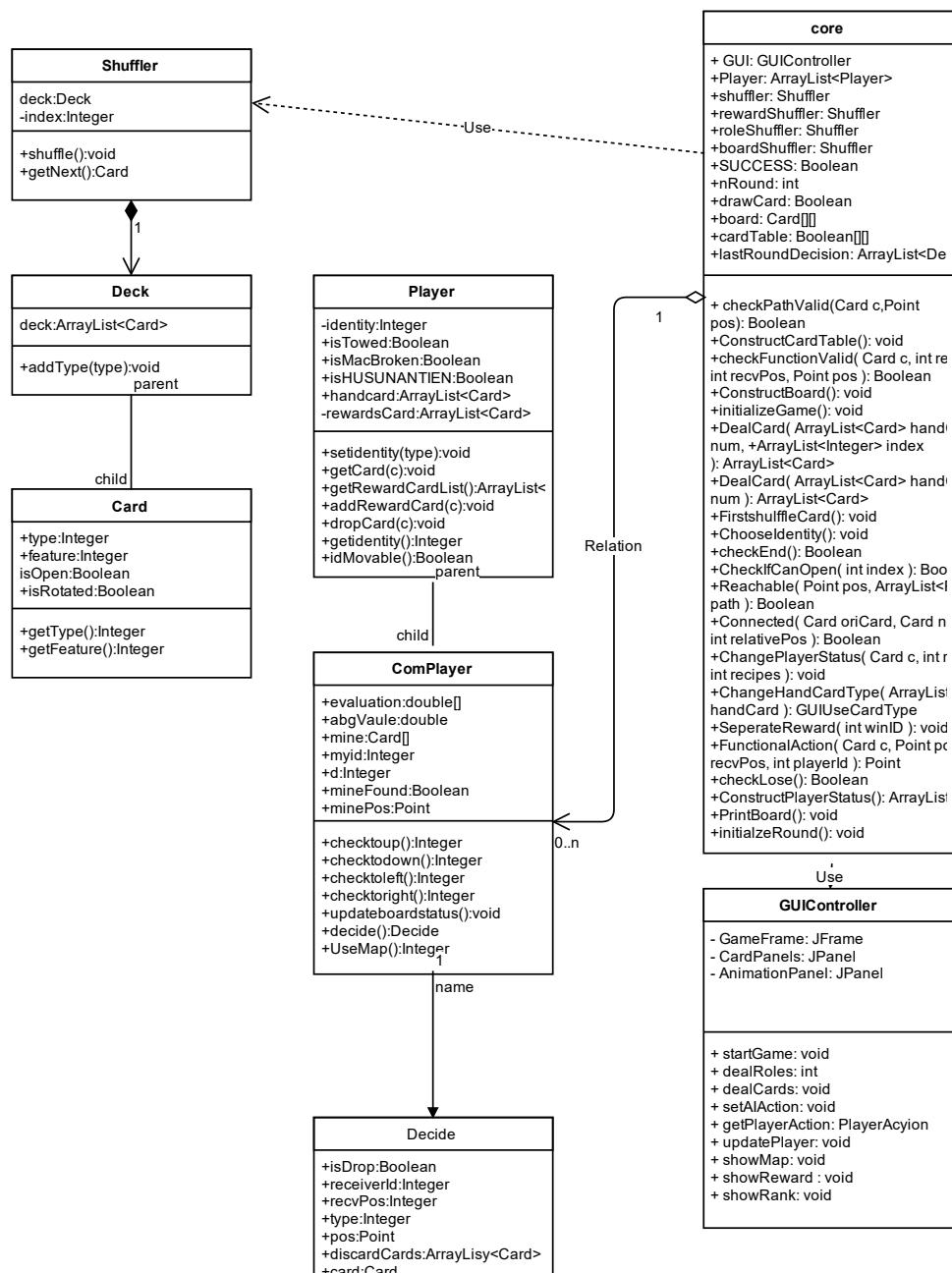
(1) 陳思穎 B01902041 illustration

(2) 王于青 B01902073 GUI coding

(3) 高滿馨 B01902135 Game flows implementation

(4) 陳柏均 B02902019 AI design

## 2. The relations between the classes that you design



### 3. the advantages of your design

- (1) core, GUI, AI彼此之間分工明確，可以有效減少conflict的次數
- (2) generic 的設計，讓GUI跟core有統一的protocol
- (3) class的分層寫得比較乾淨，可以減少程式行數，而且擴充比較容易，維護性高

### 4. the disadvantages of your design

- (1) core, AI部份功能重覆實作，增加寫程式的負擔
- (2) 沒有建立測資，所以很難debug

### 5. other packages that you have used

GUI: javax.swing

### 6. how to play your board game

● 遊戲名稱：前進德田館！

● 卡牌介紹：

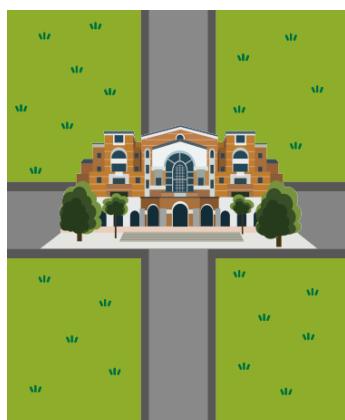
- (1) 角色卡，分為好人（4張）和壞人（1張）兩種



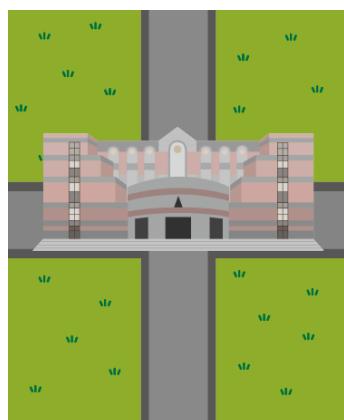
### (2) 起點和終點



起點（校門口）

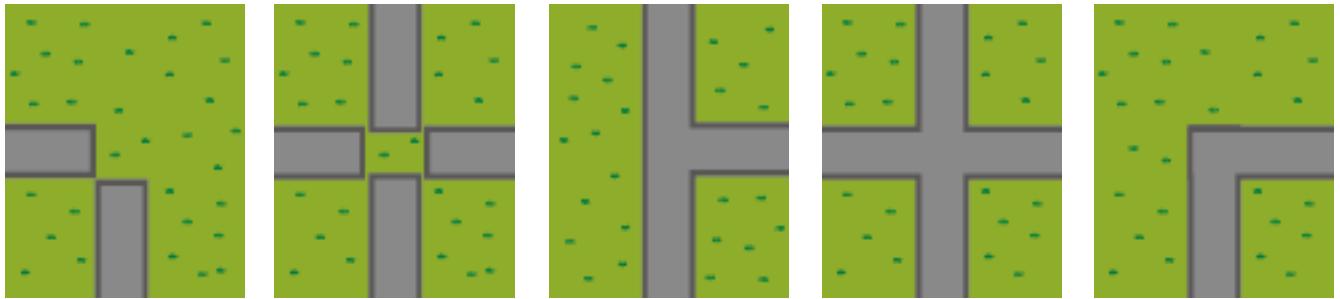


錯誤終點（總圖）



正確終點（德田館）

(3) 道路卡 (44張) :



(4) 效果卡 :



地圖：可偷看一張終點卡



大笨鳥：可毀壞一張道路卡（將那張道路卡放進棄牌堆中）



禁止卡：腳踏車被吊水源（無法出道路卡）



解禁卡：拿回腳踏車



禁止卡：電腦壞掉（無法出道路卡）



解禁卡：修好電腦



禁止卡：林軒田老師找你聊天（無法出道路卡）



解禁卡：大笑可以擺脫老師



解禁卡：修好電腦或大笑（可選其中一種）



解禁卡：拿回腳踏車或大笑（可選其中一種）



解禁卡：拿回腳踏車或修好電腦（可選其中一種）

## (5) 獎勵卡



最大獎：卷一



貳獎：A+



參獎：Pass

● 版面介紹：



● 遊戲方式：

(1) 先抽一張角色卡，好人的目標是合作走到德田館，壞人的目標則是阻止好人



(2) 輪到你出牌的回合，可以選擇出道路卡或是效果卡或是棄牌（最多可以棄3張）

- 道路卡的擺放方式為路必須相連，而且必須能夠從起點連通到欲擺放的道路卡
- 禁止卡可以用來禁止別人，這三種卡片可以被放在同一個玩家面前，但是每一種最多只能放一張
- 被禁止的玩家不能出道路卡，但是仍然能夠出效果卡，或是棄牌，必須等到禁止卡都解禁之後才能繼續出道路卡
- 解禁卡只能用來解除相對應的禁止卡，每一張只能用一次，可以解禁別人或是自己
- 地圖卡可以用來偷看一張終點卡
- 大笨鳥可以使一張道路卡被丟棄，若是因此造成道路無法從起點連通到終點，玩家必須將其補好，才可以連接其他道路
- 棄牌：

(3) 出牌後需抽一張牌，除非牌庫被抽完。若是棄牌的話，棄幾張牌就抽幾張

(4) 遊戲一直進行直到其中一位玩家走到德田館，或是所有的道路卡皆已出完為止

(5) 若是好人成功走到德田館，則所有好人皆獲勝，而壞人則輸。若是都沒有人走到德田館，壞人獲勝

(6) 如果好人獲勝，有四張獎勵卡，走到終點的那一位可以拿兩張，其餘好人拿一張。  
若壞人獲勝，壞人可以獨得四張獎勵卡（範例如下圖）

