

Java期末Project

提案報告

小組成員：

00771053 李佳勳

0076D053 沈彥昭

0053A018 吳永璿

Sokoban—Stealer

使用Java.swing實作經典的2D遊戲Sokoban, 並額外加入警衛和穿牆能力等元素。

『《倉庫番》是一款經典電子遊戲, 1982年由日本Thinking Rabbit公司首次發行。之後其他遊戲開發者爭相製作仿製或衍生作品。致使倉庫番成為此類遊戲的代名詞。遊戲要求玩家在二維地圖上把箱子推到指定地點, 當中牽涉到大量的空間邏輯推理。』

—維基百科

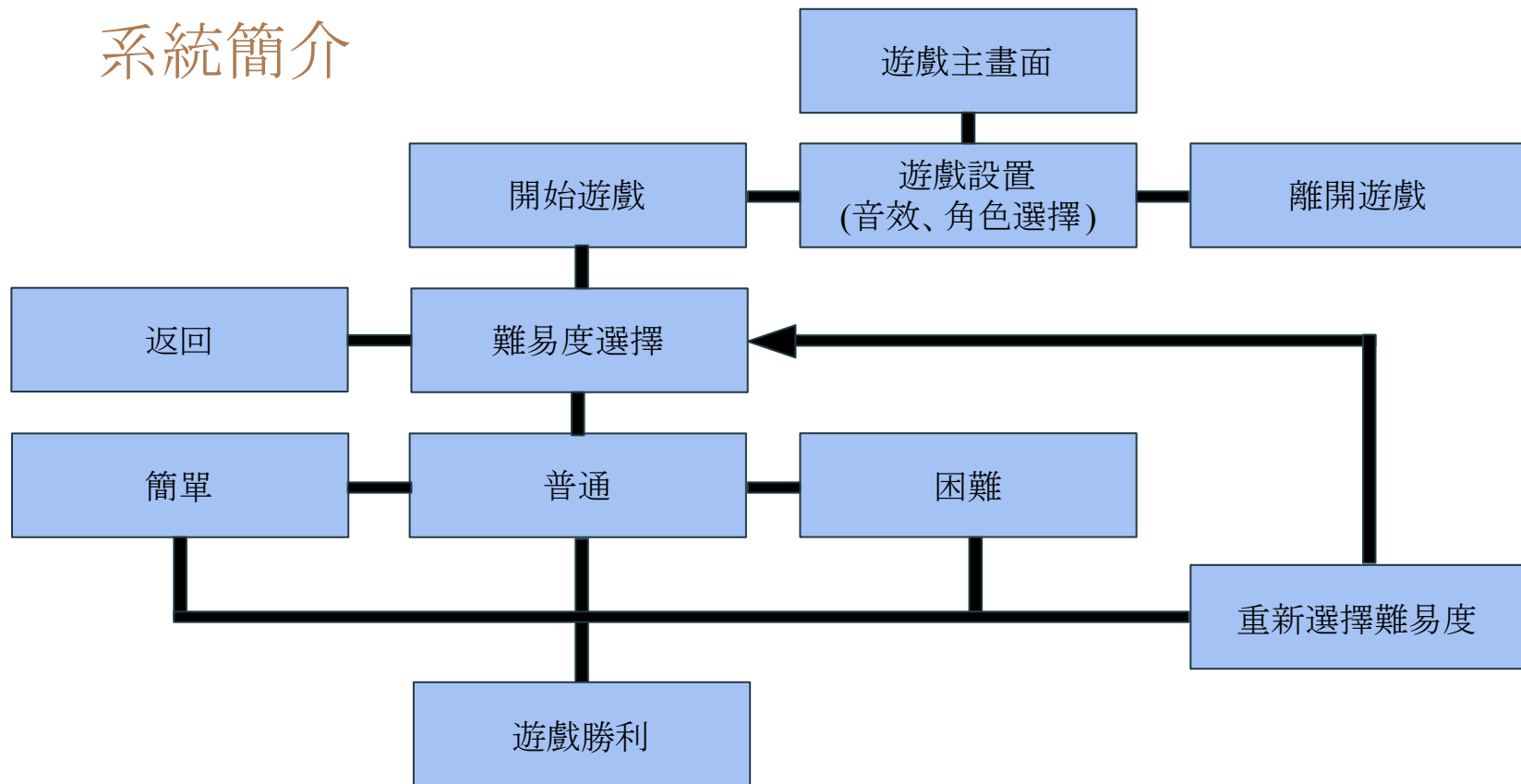
遊戲大綱：

遊戲難度有分簡單，普通，困難三個等級，玩家可以自行選擇並遊玩，每關有三次機會。

每種難度皆有數個關卡，玩家需扮演小偷，以「推」的方式推動箱子。在沒有阻礙物(如牆壁等的阻礙物)的情況下，可以向上、下、左、右的方向移動。將箱子移動到指定地點，並達到指定數量即可過關。

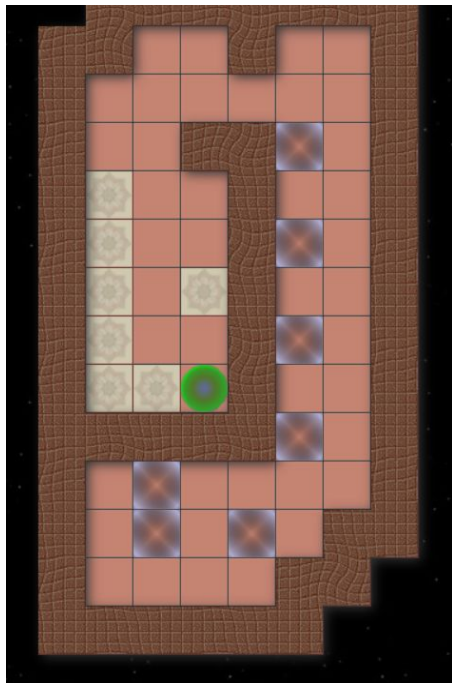
推動過程需注意並躲避警衛，被發現及抓捕則出局。必要時可以使用有限制次數的穿牆能力逃離。若達成一定個數的貨物，可以獲得槍，用來對付警衛。另外遊戲中會有可以使用傳送的能力來躲避警衛，依玩家如何使用甚至可以一舉逆轉危險的情況。

系統簡介

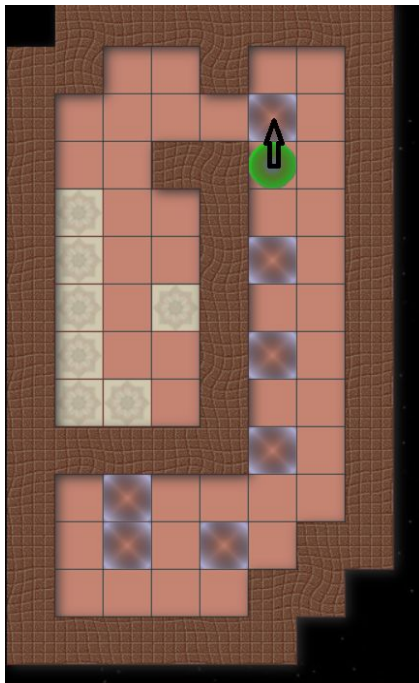


遊戲示意圖

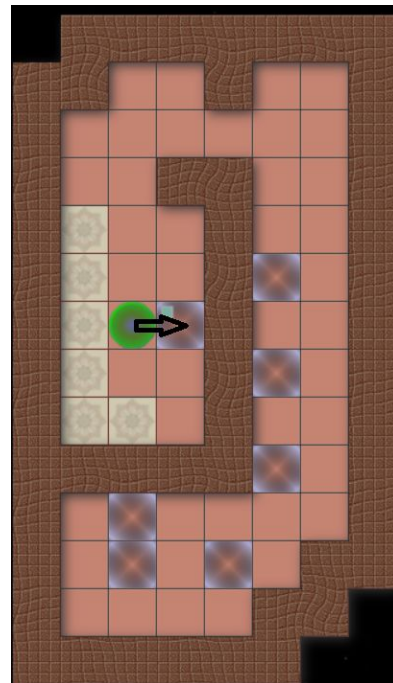
開始



過程



目標



分工

美術設計、穿牆技能、音效選擇:沈彥昭

地圖配置、警衛製作、人物類別:李佳勳

主選單、地圖類別、槍、傳送門:吳永璿

Code :全員

時程

5/4-5/10 學習網路上提供的教學

5/11-5/17 實作地圖類別

5/18-5/24 各自完成類別, 加入音效

5/25-5/31 討論、修改

6/1-6/7 內容整合, 測試

使用到的API

`java.util.timer`

用來做動態圖，警衛類別，穿牆

`javax.swing.JFrame`

遊戲畫面呈現