

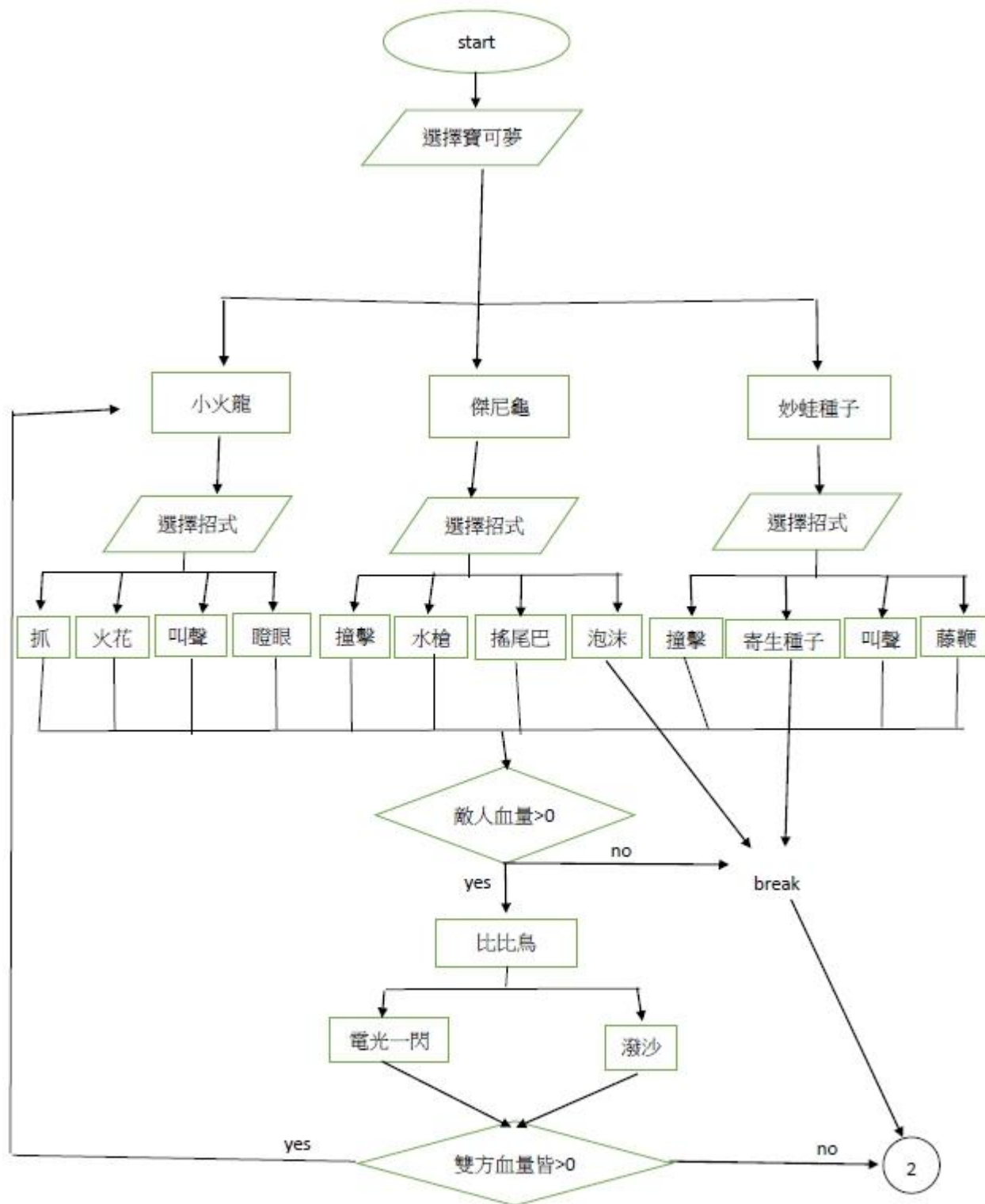
**動機：**因為很喜歡寶可夢，且此遊戲的戰鬥多以文字呈現，故選擇此題材

**構想：**寶可夢的遊戲是這樣的：玩家可以派出一位寶可夢出來戰鬥，每隻寶可夢最多有四招技能，戰鬥方式採回合制，每回合寶可夢可以發動一個技能，下個回合就輪到敵方寶可夢攻擊(除非陷於特殊狀態無法攻擊)，直到其中一方的血量歸零，戰鬥就宣告結束。在製作這份遊戲時，我只先放了血量系統進去(單純扣血量的招)，再新增了特別的招式(像是無效的招式和一擊獲勝的招式)，還有很多影響戰鬥的因素沒有放上去(可能之後會新增)，因此這次做的只是相當簡化的寶可夢對戰。

**程式測試規劃：**

先限定玩家可以從三隻寶可夢中挑選一隻來戰鬥，而敵人固定是比比鳥，然後設計三隻寶可夢各自不同的招式，會扣對方的總 HP，一回合會計算一次 HP，判斷是否繼續下一個回合，勝負已定時，就會跳出戰鬥的迴圈。

## 流程圖：



## 程式列表：

```
7 namespace B09A01363pokemon
8 {
9     0 個參考
10    class Program
11    {
12        0 個參考
13        static void Main(string[] args)
14        {
15            Console.WriteLine("你正受到比比鳥的攻擊!!!");
16            Console.WriteLine("");
17            Console.WriteLine("地上有三顆寶貝球，你要選擇誰來當你的夥伴?");
18            Console.WriteLine("[小火龍] [傑尼龜] [妙蛙種子");//三選一
19
20            string MyPokemon = Console.ReadLine();//輸入一隻
21
22            Console.WriteLine("你派出了{0}", MyPokemon);//選擇的寶可夢
23
24            Random rand = new Random();//亂數產生器for比比鳥招式
25            int bibiHP = 16;//比比鳥初始血量
26            int myHP = 25;//我的初始血量
27            int randnum;
28            bool slip=false;//預設敵人沒有無法動彈
```

```
28
29    while((bibiHP>0) && (myHP>0))//雙方的血量大於0
30    {
31        if (MyPokemon == "小火龍")//選擇小火龍的話
32        {
33            Console.WriteLine("");
34            Console.WriteLine("...要使出什麼招式? [抓] [叫聲] [火花] [瞪眼");//四選一
35            string move = Console.ReadLine();//選擇招式
36            Console.WriteLine("小火龍使出了[{0}]", move);
37            if (move == "抓")//招式1
38            {
39                Console.WriteLine("造成了5點傷害!");
40                bibiHP -= 5;//敵人血量扣5
41            }
42            else if (move == "叫聲")//招式2
43            {
44                Console.WriteLine("好像沒什麼效果.....");//沒有影響
45            }
46            else if (move == "火花")//招式3
47            {
48                Console.WriteLine("造成了10點傷害!!!");
49                bibiHP -= 10;//敵人血量扣10
50            }
51            else if (move == "瞪眼")//招式4
52            {
53                Console.WriteLine("挑釁了比比鳥!!!比比鳥更生氣了");//沒有扣血
54            }
55        }
```

```

55     }
56     else if (MyPokemon == "傑尼龜")//選擇傑尼龜的話
57     {
58         Console.WriteLine("");
59         Console.WriteLine("...要使出什麼招式? [撞擊] [搖尾巴] [泡沫] [水槍]");//四選一
60         string move = Console.ReadLine();//選擇招式
61         Console.WriteLine("傑尼龜使出了[{0}]", move);
62         if (move == "撞擊")//招式1
63         {
64             Console.WriteLine("造成了5點傷害!");
65             bibiHP -= 5;//敵人血量扣5
66         }
67         else if (move == "搖尾巴")//招式2
68         {
69             Console.WriteLine("好像沒什麼效果.....");//沒有影響
70         }
71         else if (move == "泡沫")//招式3
72         {
73             Console.WriteLine("比比鳥滑倒了,倒地不起QQ");
74             slip = true;//無法動彈狀態
75             break;//直接勝負已定
76         }
77         else if (move == "水槍")//招式4
78         {
79             Console.WriteLine("造成了10點傷害!!!");
80             bibiHP -= 10;//敵人血量扣10
81         }
82     }

```

```

82     }
83     else if (MyPokemon == "妙蛙種子")//選擇妙蛙種子的話
84     {
85         Console.WriteLine("");
86         Console.WriteLine("...要使出什麼招式? [撞擊] [叫聲] [寄生種子] [藤鞭]");//四選一
87         string move = Console.ReadLine();//選擇招式
88         Console.WriteLine("妙蛙種子使出了[{0}]", move);
89         if (move == "撞擊")//招式1
90         {
91             Console.WriteLine("造成了5點傷害!");
92             bibiHP -= 5;//敵人血量扣5
93         }
94         else if (move == "叫聲")//招式2
95         {
96             Console.WriteLine("好像沒什麼效果.....");//沒有影響
97         }
98         else if (move == "寄生種子")//招式3
99         {
100             Console.WriteLine("比比鳥被綑綁了,無法動彈");
101             slip = true;//無法動彈狀態
102             break;//直接勝負已定
103         }
104         else if (move == "藤鞭")//招式4
105         {
106             Console.WriteLine("造成了10點傷害!!!");
107             bibiHP -= 10;//敵人血量扣10
108         }
109     }

```

```

109     }
110     if (bibiHP<0)//若在我這個回合就打死敵人
111     {
112         break;//就不用輪到敵人攻擊
113     }
114     Console.WriteLine("");
115     randnum=rand.Next(1,3);//隨機二選一
116     if (randnum==1)//比比鳥招式1
117     {
118         Console.WriteLine("「比比鳥使出電光一閃，造成10點傷害!!!」");
119         myHP -= 10;//我方血量扣10
120     }
121     if (randnum==2)//比比鳥招式2
122     {
123         Console.WriteLine("「比比鳥使出潑沙，沒有什麼效果....」");//沒有影響
124     }
125
126
127     Console.WriteLine("");
128     Console.WriteLine("==比比鳥血量:{0},我的血量:{1}==", bibiHP, myHP);//目前戰況
129 }
130 Console.WriteLine("");
131 if (slip==true)//若敵人無法動彈
132 {
133     Console.WriteLine("=====你贏了!!!");//我方獲勝
134 }
135 else if (slip==false && myHP>bibiHP)//我方血量較高
136 {
137     Console.WriteLine("=====你贏了!!!");//我方獲勝
138 }
139 else if (slip==false && myHP <bibiHP)//敵方血量較高
140 {
141     Console.WriteLine("=====你輸了");//敵方獲勝
142 }
143
144
145 }
146
147 }
148
149

```



## 程式測試執行結果：

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

你派出了[妙蛙種子]

-----
...要使出什麼招式? [撞擊][叫聲][寄生種子][藤鞭]
撞擊
-----
妙蛙種子使出了[撞擊]
造成了5點傷害!

-----
...比比鳥使出[電光一閃]，造成10點傷害!!!

===== [比比鳥血量:11]，[我的血量:15] =====

-----
...要使出什麼招式? [撞擊][叫聲][寄生種子][藤鞭]
叫聲
-----
妙蛙種子使出了[叫聲]
好像沒什麼效果.....

-----
...比比鳥使出[潑沙]，沒有什麼效果....

===== [比比鳥血量:11]，[我的血量:15] =====

-----
...要使出什麼招式? [撞擊][叫聲][寄生種子][藤鞭]

-----
妙蛙種子使出了[叫聲]
好像沒什麼效果.....

-----
...比比鳥使出[潑沙]，沒有什麼效果....

===== [比比鳥血量:11]，[我的血量:15] =====

-----
...要使出什麼招式? [撞擊][叫聲][寄生種子][藤鞭]
藤鞭
-----
妙蛙種子使出了[藤鞭]
造成了10點傷害!!!

-----
...比比鳥使出[電光一閃]，造成10點傷害!!!

===== [比比鳥血量:1]，[我的血量:5] =====

-----
...要使出什麼招式? [撞擊][叫聲][寄生種子][藤鞭]
撞擊
-----
妙蛙種子使出了[撞擊]
造成了5點傷害!

===== 比比鳥失去戰鬥能力,你赢了!!! =====
請按任意鍵繼續
```

特別招式(直接獲勝)

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
你正受到比比鳥的攻擊!!!

地上有三顆寶貝球，你要選擇誰來當你的夥伴?
[小火龍][傑尼龜][妙蛙種子]
傑尼龜

你派出了[傑尼龜]

-----
...要使出什麼招式?[撞擊][搖尾巴][泡沫][水槍]
泡沫
-----
傑尼龜使出了[泡沫]
比比鳥滑倒了,倒地不起QQ

=====比比鳥失去戰鬥能力,你贏了!!!=====
請按任意鍵繼續 . . .
```