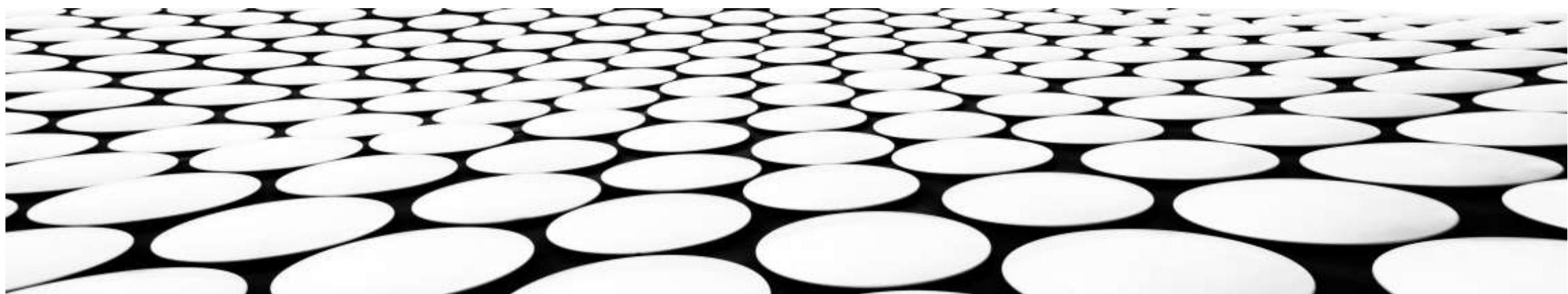
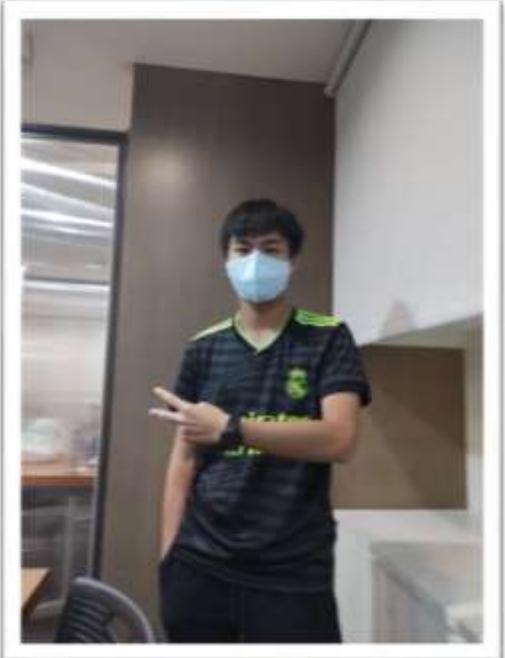


英打射擊遊戲

組別：18 組員：李柏宇 戴睿哲 李承彥 宋承軒



團隊介紹



李柏宇 電機一



戴睿哲 電機一



李承彥 電機一



宋承軒 數學一

專案動機

由於在大學以前不常接觸電腦，也沒有特別練習過英文打字，因此在製作報告或是寫程式時常覺得速度很慢，尤其是學科專業術語，更是容易出錯。因此想透過設計一個以英打為操作方式的射擊遊戲，來提升打字速度和學習撰寫遊戲，並讓剛開始接觸原文專有名詞的本科生能更快熟悉學科內容



專案介紹—遊戲概念

1. 隕石生成

依字數長度分成三種難度的隕石，
難度越高分數越高
每個隨機掉落，初速度隨時間加快

2. 遊玩方式

打出隕石對應的單字令太空船射擊隕石，根據隕石的難度和數量計算得分

3. 遊戲結束

如未來得及消除致使隕石碰到太空船則扣生命值，生命值歸零遊戲結束

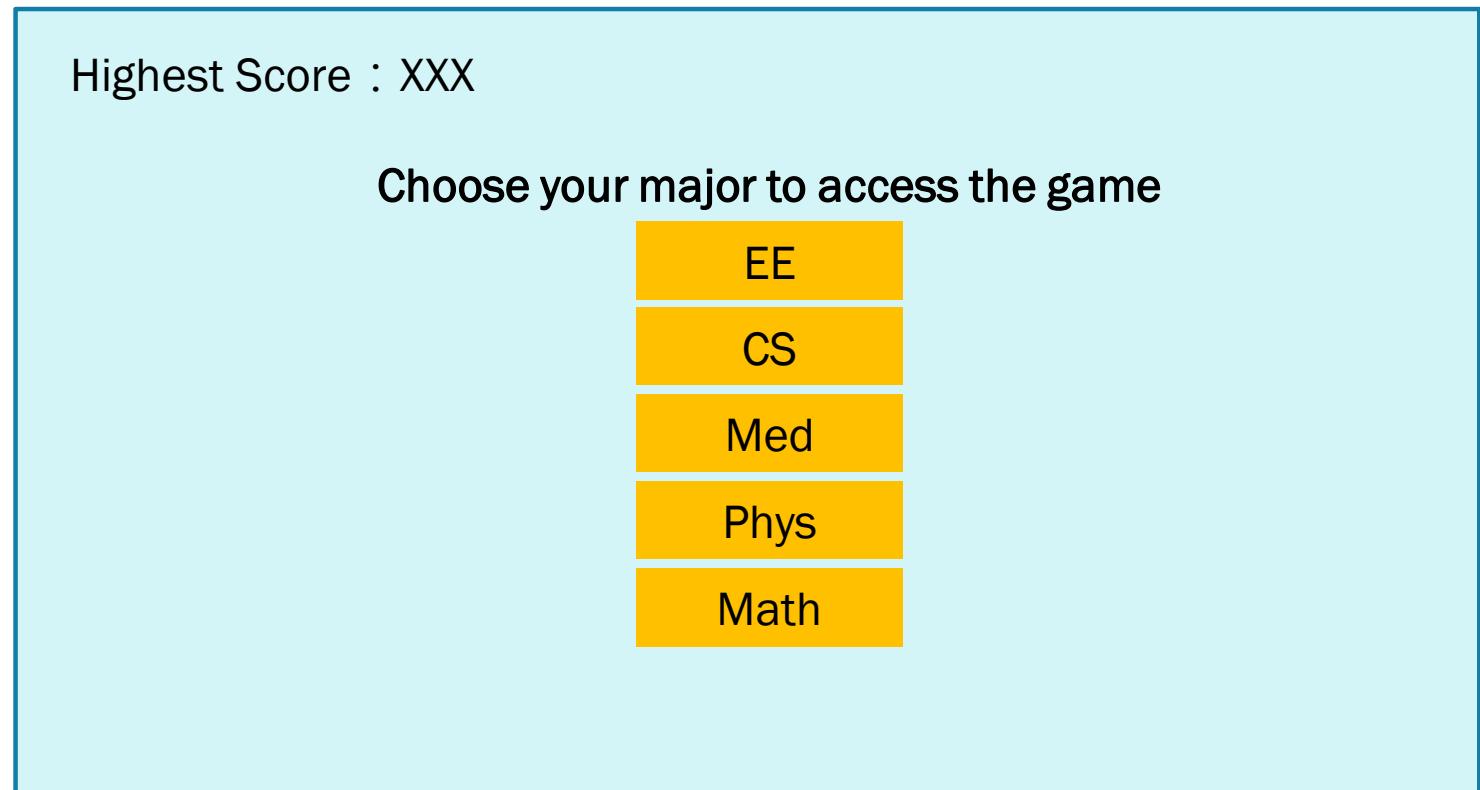


專案介紹

1. Home Page

所需物件：

1. 選擇主修進入遊戲
2. Highest score

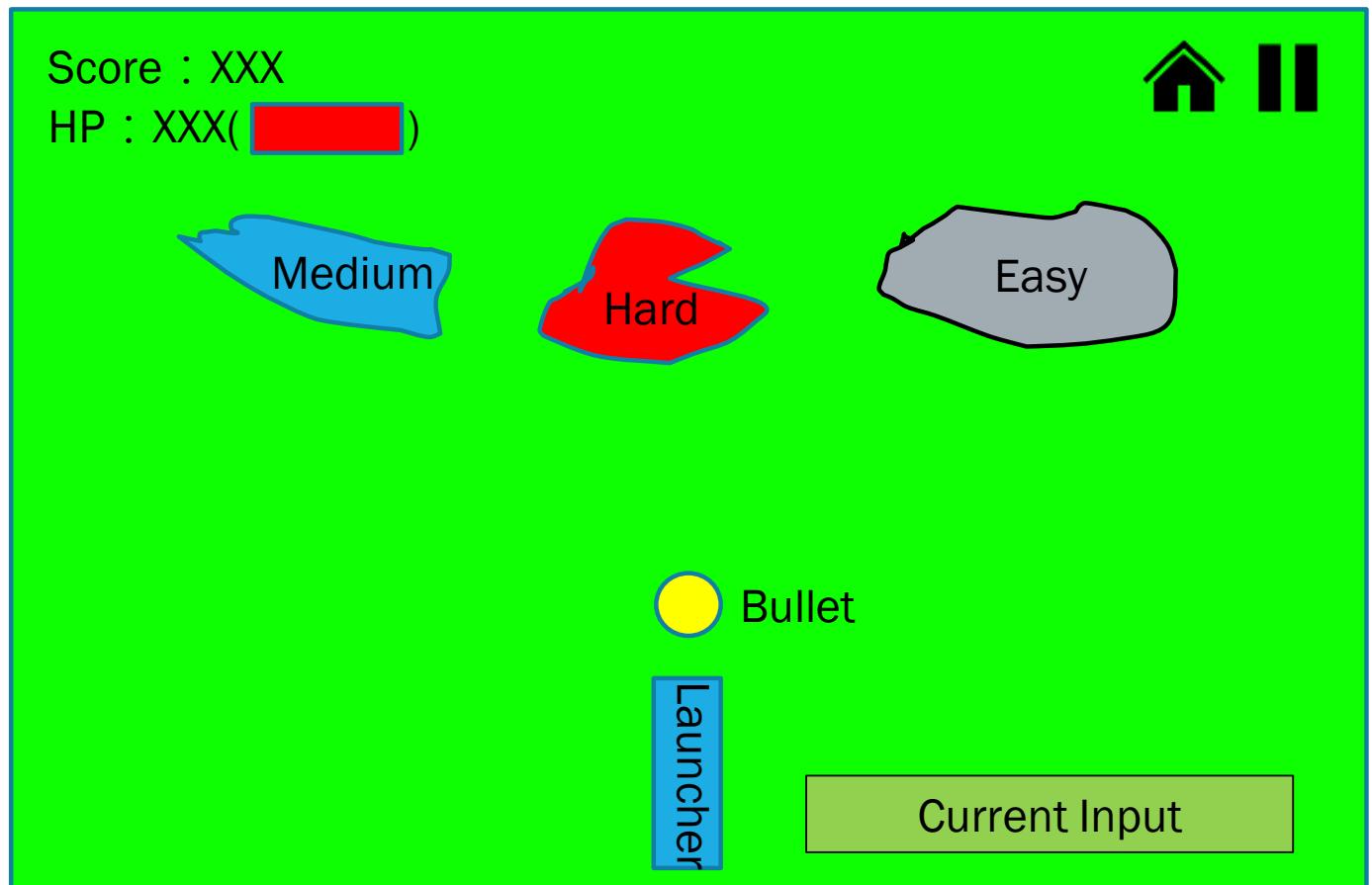


專案介紹

2. 遊戲畫面

所需物件：

1. 發射器(太空船or戰鬥機or槍)
2. 發射的子彈
3. 射擊到爆炸的動畫
4. 隕石：黑藍紅三色，分別代表短中長的英文字，隕石上方有文字，代表向它發射時須輸入的字
5. 分數和血量紀錄，分數以數字表示，血量以血條表示
6. 暫停鍵、主會面鍵
7. 目前輸入

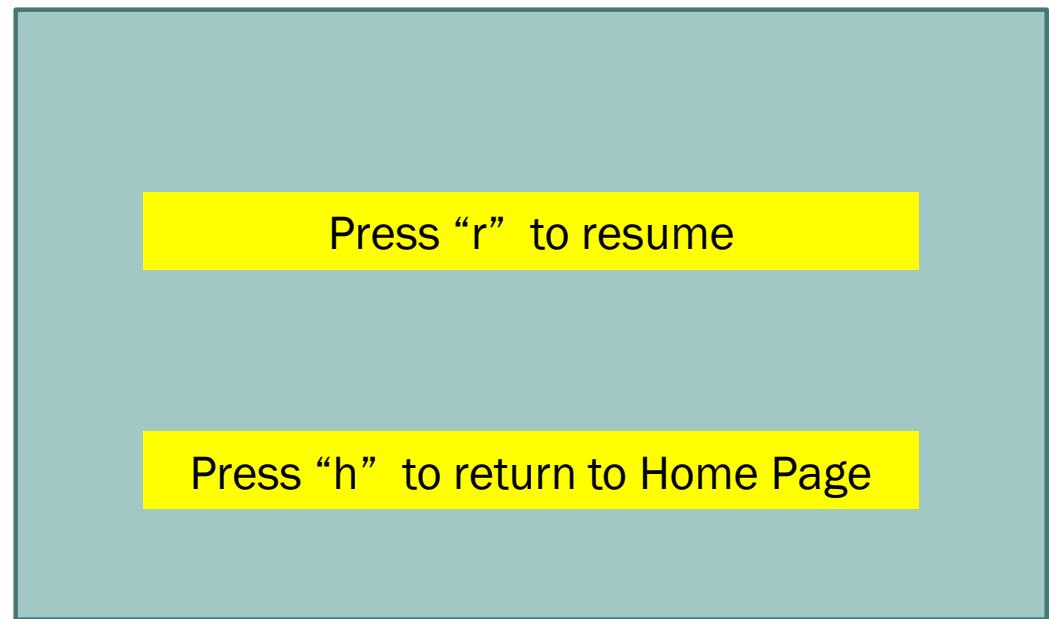


專案介紹

3. 暫停畫面

所需物件：

1. 按 “ r” 繼續
2. 按 “ h” 回到主畫面

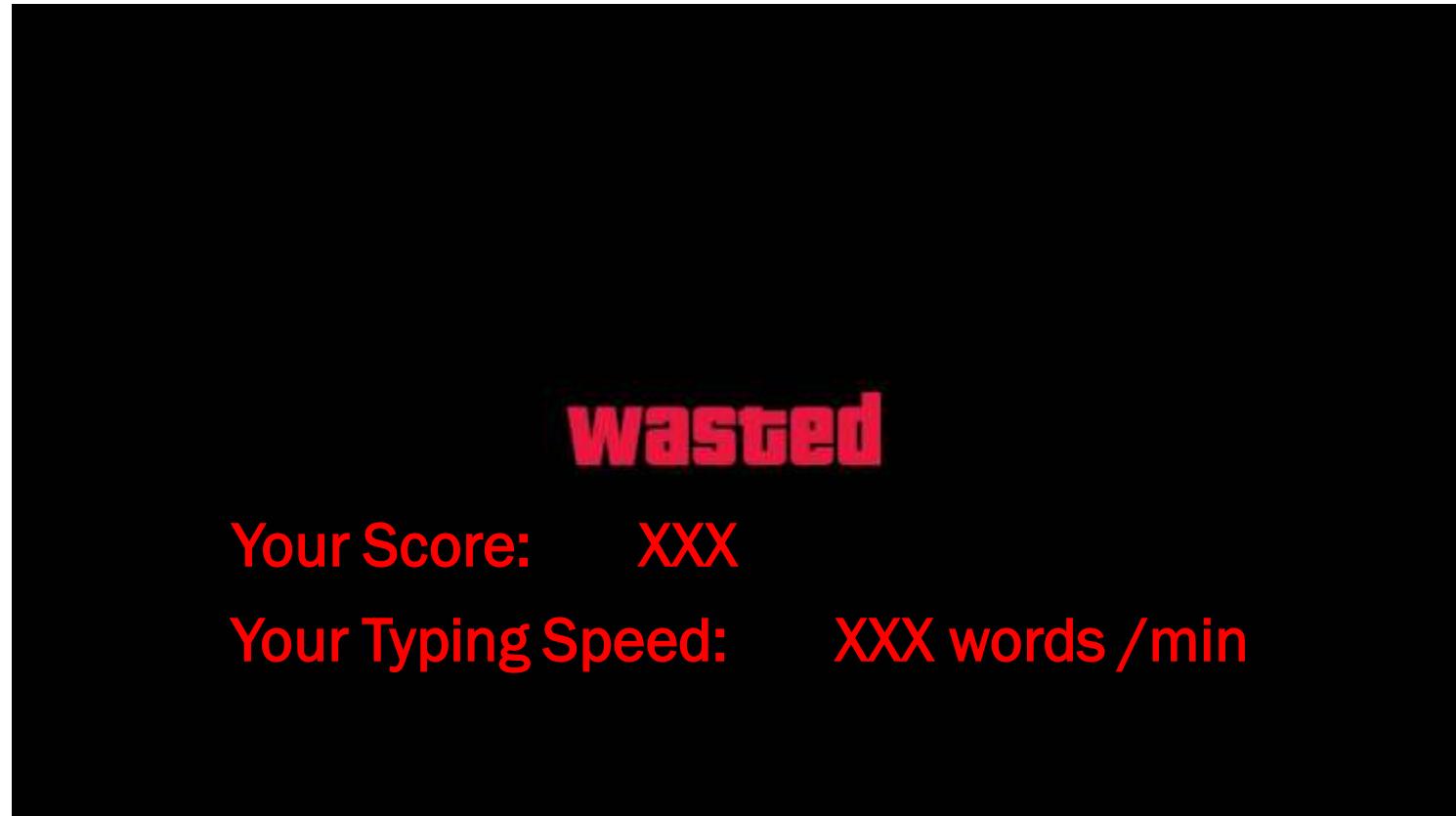


專案介紹

4. 死亡畫面

所需物件：

1. 分數
2. 打字速度



實作方式

- 使用pygame來進行遊戲開發
- 使用網路爬蟲來建立單詞的資料庫
- 寫出遊戲介面，對背景畫面進行設計（顏色、主題、形狀）
- 設計遊戲進行的方式（包括掉落的字塊速度或分數的計算等）
- 對主畫面操控、增加死亡畫面、暫停功能
- 利用網路爬蟲建立單詞資料庫並進行整理

可能會遇到的問題

1. 隕石不斷落下，發射的子彈擊中時跟隕石位置不一樣
2. 在遊戲畫面中，再顯示一個暫停畫面
3. 在目前輸入的字中，如何跟目前隕石中有的許多字對照，來確認輸入是否正確
4. 字庫取得可能須自行整理

分工方式

戴睿哲：爬蟲建立單字庫、美工遊戲畫面

李柏宇：編寫所需物件

李承彥、宋承軒：編寫遊戲運作程式