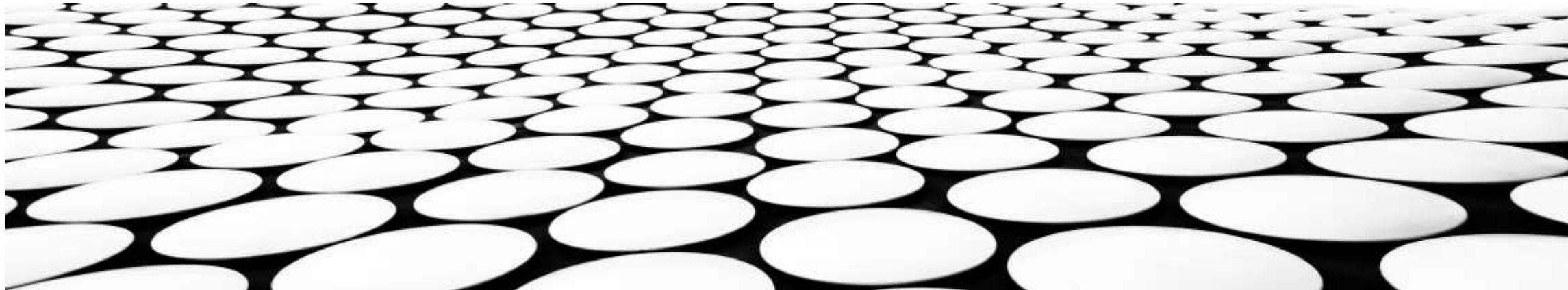
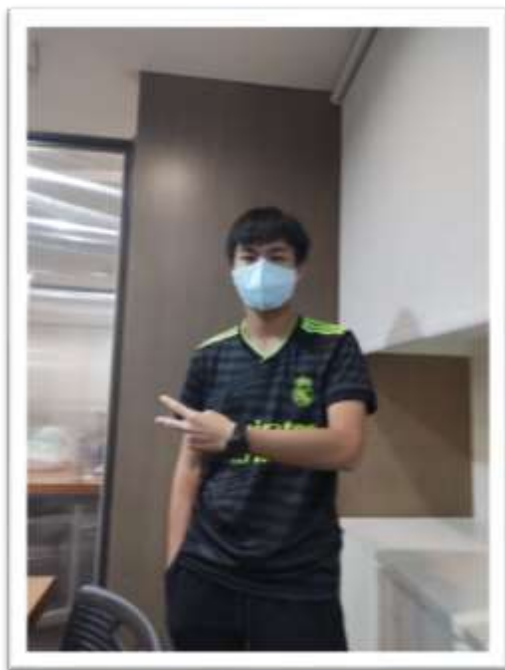

英打射擊遊戲

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



苦恼

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

1小時的工作和學習後



玩了6小時遊戲:



玩了8小時遊戲:



專案介紹

1. Home Page

所需物件：

1. 選擇主修進入遊戲
2. Highest score

Highest Score : XXX

Choose your major to access the game

EE

CS

Med

Phys

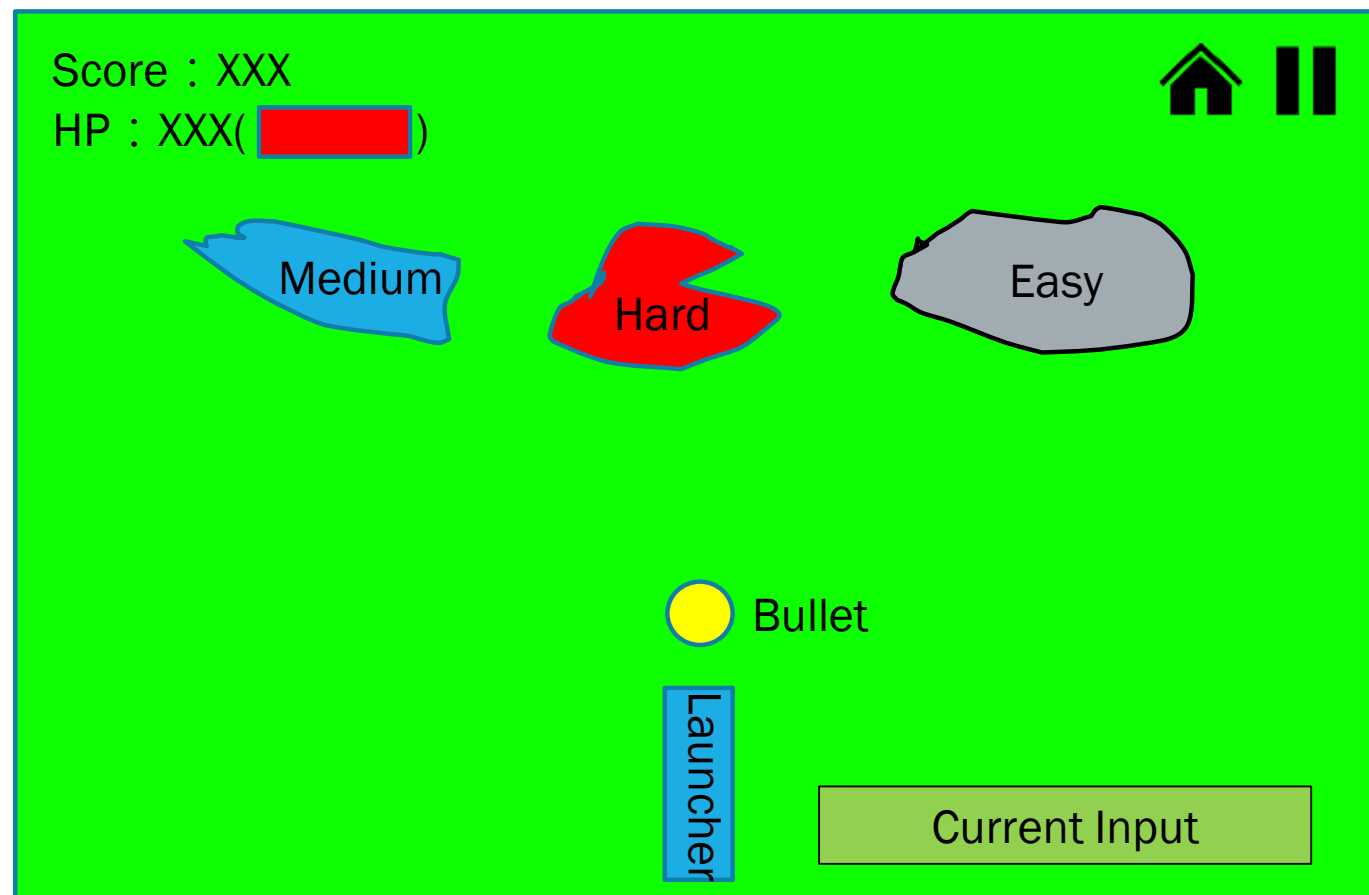
Math

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

Press "r" to resume

Press "h" to return to Home Page

專案介紹

4. 死亡畫面

所需物件：

1. 分數
2. 打字速度

wasted

Your Score: XXX

Your Typing Speed: XXX words /min

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