資科三

u10616033江庭葳

u10616039黃靖容

猜拳 - 報告書

(一)簡介

這是一款簡單的猜拳小遊戲，遊戲的主畫面有兩種模式可選擇，分別為跟手機玩或是兩位玩家對戰，點選畫面中剪刀、石頭或布的圖片出拳，會跳到結果畫面顯示輸贏，當按下再玩一次鍵時，可重複遊戲 (依照一開始選擇的模式)，最後點選分析，會顯示玩家累計的出拳習慣及輸贏的次數和機率，返回首頁時可重新選擇遊戲模式。

(二)成員分工狀況

程式 - 黃靖容

介面 - 江庭葳

報告書 - 江庭葳/黃靖容

使用說明 - 黃靖容/江庭葳

(三)版本

API Version:29

(四)問題解決方式

1.遊戲設計到最後分析出拳習慣的時候，因為要計算玩家自己決定玩的次數的總結果，一開始的想法是要用"再玩一次"的按鈕累加，但是會跳到前一個頁面，感覺很複雜，後來發現其實很簡單，因為只要在顯示結果的畫面跳出圖片的時候累加就好了。

2.圖片的比例要自行先調整過，不然一開始我們做出來的介面的image button的大小差距很多

(五)成果

每個按鈕都能確實切換到正確的頁面，圖片也能正確地出現及分析玩家的出拳紀錄。

(六)心得

黃靖容 - 我們一開始決定這個專案的時候沒有打算要分析出拳習慣，因為感覺很難，但是後來覺得如果只有單純比較輸贏有點沒意思，後來試了一試發現其實只要累加就可以了，根本沒有預期的這麼複雜，所以煩惱都是自己造成的，或許不要畫地自限才能成長，也體會到凡事會有卡關的時候，但是過了一段時間換個方式思考或跟別人討論，解決的方式其實不難。雖然我覺得android studio這個程式跑很慢，上課的時候也常常會出狀況，很挫折，但是在最後這個期末關頭的專題能如期做出來覺得甚感欣慰。

江庭葳-一開始拉介面的時候，就應該要順便改id的名字而且盡量是要有意義的文字，我後來在對程式的時候對很久就是因為一開始太懶想說先用電腦幫我設定的id，以後再改就好，所以就花了我很多時間去對，流程圖我發現也很重要，因為我都是靠那張圖看哪個按鍵點下去會從哪一個頁面跳到哪一個頁面，就不用一直去想這個按鍵是要做甚麼的。我覺得版面設計跟手機顯示出來的有一點點差距(在調按鍵距離頁面底部的距離原本大概可能有20dp，但用模擬器跑的時候就會被吃掉一點距離大概只剩10dp)，不知道是不是只有我有這個問題，排版真的要有一點美感的人比較適合，像我做出來的介面真的就很普通，這時候就很有感觸老師說的畫面設計通常都是外包給別人做，還是乖乖學寫程式比較實在，所以這種版面設計以後還是交給專業的來!