開局免費十連抽

組員：

D0713227　胡予樺

D0745806　賴韜允

## 內容簡介

這是一個Pokémon-like 的回合制的PVP對戰遊戲，在遊戲開始時會抽出10隻怪物，玩家會根據拿到的怪物進行對戰：

* 怪物的產出皆是隨機產出的，其對戰的順序也是隨機分配的。在對戰的期間無法改變上場的順序，玩家只能選擇當下怪物的招式來進行對戰。
* 怪獸的行動只有三種模式：攻擊、回復、疊盾
* 怪獸會依據速度值來決定行動的順序
* 玩家會持續對戰直到在一方玩家的怪獸皆倒下，擁有剩餘的怪獸的一方獲勝，反之若怪獸全部被打敗的一方則被判為失敗

## 研究動機

由於自己是一位喜歡玩Pokémon的玩家，所以就想著藉由這次的機會嘗試做出一款Pokémon-Like的遊戲

## 人力分配

Client + UIUX ：胡予樺

Server + 遊戲判斷：賴韜允

## 文獻

Pokemon系列作品

遊戲畫面的設置與更新

Socket 連線處理

## 方法與循序圖

總共有三個畫面，登入、等待連線以及對戰

登入：

等待連線：

對戰：

## 你須將整個系統切割成數個子模組，並介紹子模組的主要功能、模組之間的關係及界面

### Data Class

public class skill {

    private String skillName;

    private String skillType;

    private int skillPow;

geter ,setter, constructer

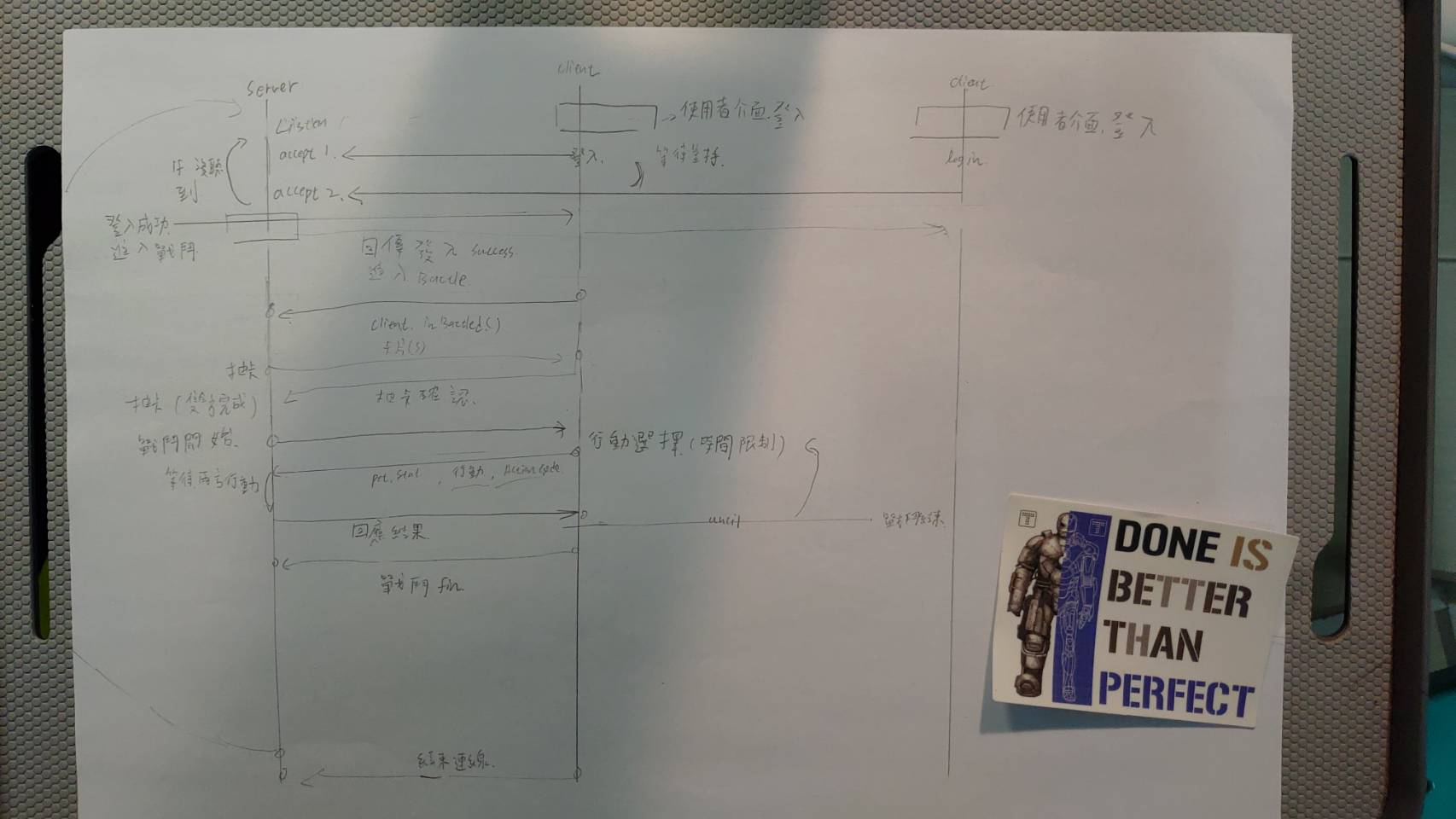
}

## 說明 Client 及 Server 運作的流程

### Client

### Server

## 以循序圖來說明 Client 與 Server 之間訊息傳遞的流程



## 成果，請介紹你們專題的成果

## 結論

## 參考文獻