

勳勳超人-得意的一天

SH!SUPERMAN!-DERYEE'S DAY



第六組

組員：

00357014林俊廷 00357041洪語辰 00357052周子鑫
00357128陳彥勳 00357140劉德毅

系統概述與特色

- 系統概述

- 輕鬆小品，想訓練你的反應力嗎？那就與勳勳一同冒險吧！

- 特色

- 簡單上手

- 關卡豐富

- 劇情獨特

- 原創角色

系統架構

- 基本功能

遊戲介面

背景

選單【選項、暫停、結束遊戲】

道具/技能樹

RPG式劇情系統

決鬥中

A.時間

B.血量

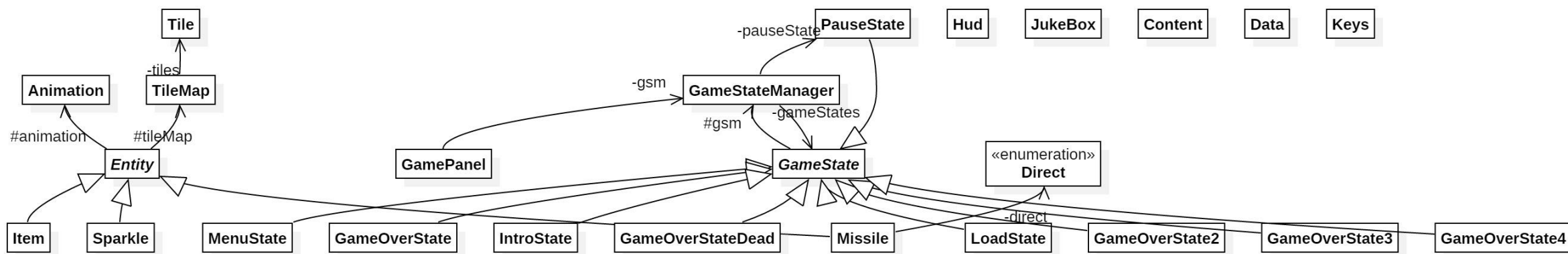
C.使用道具/技能

存檔/讀檔

系統需求與達成情況

需求	達成情況
遊戲介面	Nice
存檔/讀檔	Nice
決鬥中 a.時間 b.血量 c.使用道具/技能	Nice
道具/技能樹	Nice/Fail
RPG式 <u>劇情系統</u>	Nice
背景	Nice
選單 【選項、暫停、結束遊戲】	Nice

系統設計-類別圖



設計細說

Entity:

腳色、飛彈的**SuperClass**，最主要是位置的控制。
裡面包含了**Animation** 動畫的控制、**TileMap** 地圖的控制

包括**Player**、**Missile**、**Item**都是他的子**Class**

GameState:

遊戲各版面、對話視窗的**SuperClass**
控制個版面的切換是利用**GameStateManage**
包括 **MenuState**、**PauseState**、**PlayState1~4**、**Level1~4**、
GameOver1~4+Dead、**LoadState**、**IntroState**都是他的子**Class**

設計細說

Hud:

控制遊戲中的角色資訊
包括**HP**顯示、倒數計時、道具是否拿到、是否開啟**CheatMode**

Content:

利用**BufferReader**來讀取畫面中需要的圖片資源
Player、**Item**、**Missile**、**TileMap**都是利用它來抓圖片用

設計細說

JukeBox:

管理背景樂和音效

Keys:

偵測遊戲中按了什麼按鍵、該做什麼動作

設計細說

LoadState:

利用**FileReader**來讀存檔
利用**BufferReader**來抓目前在哪一關

TileMap:

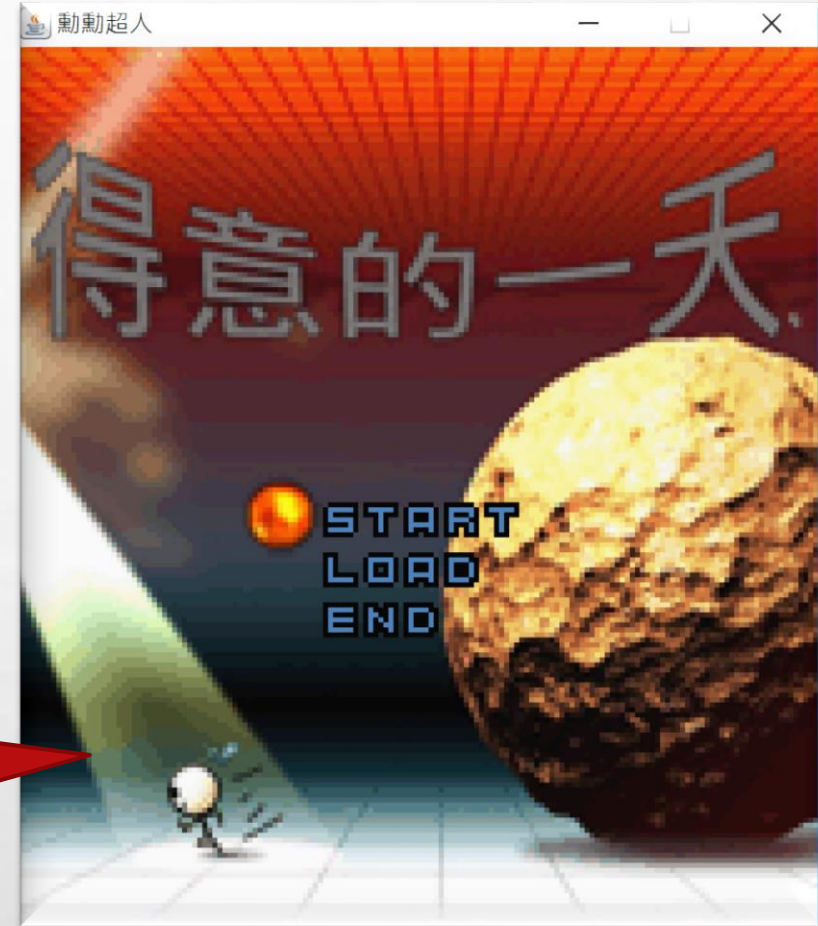
讀取地圖的模組，使用**.map**檔來製作地圖

完成之使用者介面

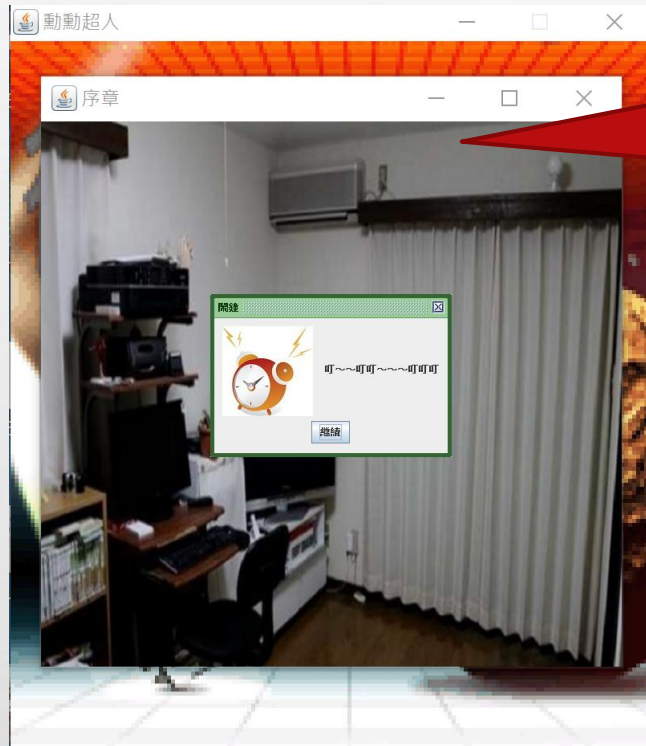


遊戲開始前的
顯示圖案
(得意的一天)

Menu選單

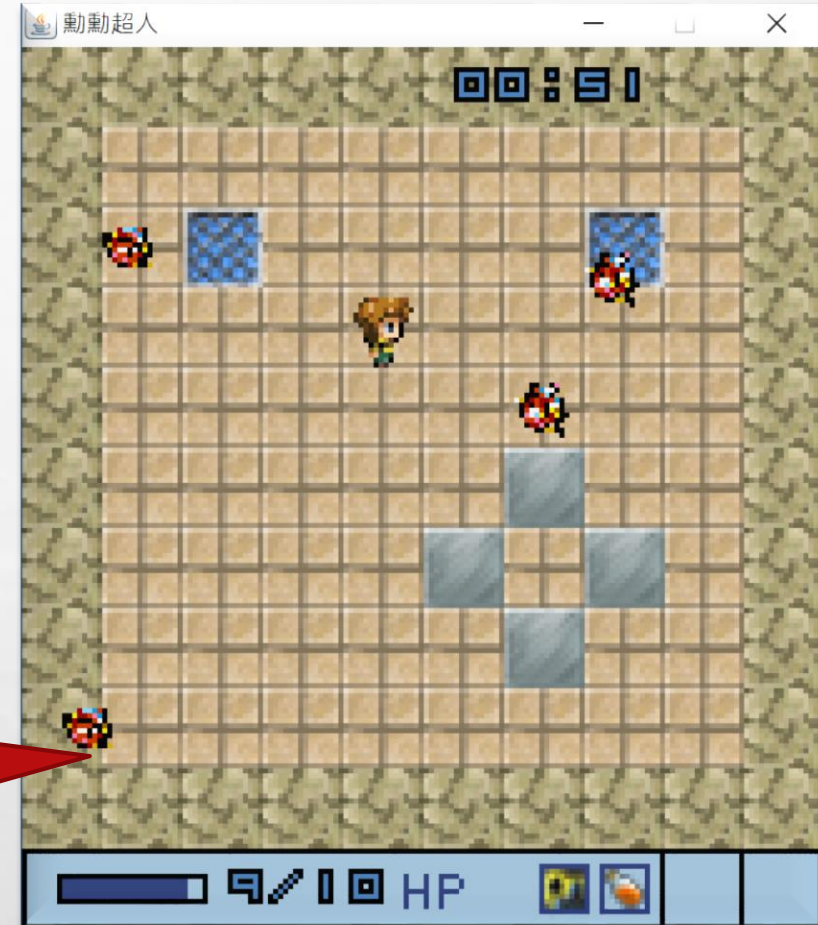


完成之使用者介面

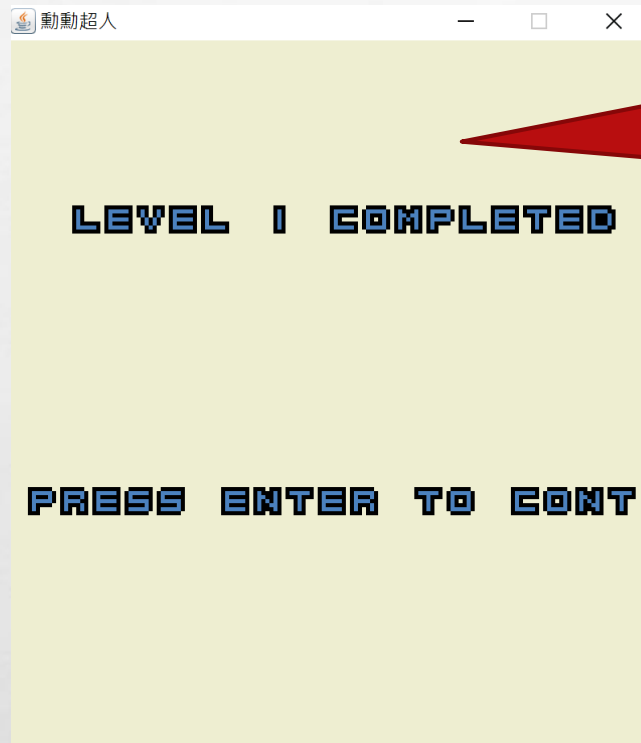


遊戲故事開始囉！

遊戲開始！
閃避四面八方
而來的飛彈
搭配熱血的背
景樂



完成之使用者介面



關卡結束！
按ENTER繼續劇情

暫停畫面
上下左右移動
F2存檔
F1返回主選單



實際工作分工與時程

	12/1	12/8	12/13	12/15	12/22、29	1/5(趕工日)	1/10
俊廷	角色設計	關卡製作	解析Code Diamond Hunter	製作四面八方飛進來的武器	系統整合	圖案設計 【道具、地圖】	總匯集、整合
德毅	道具技能樹	介面設計		負責故事的存讀與顯示		故事的存讀與顯示	
彥勳	畫面框架	關卡製作		角色的技能、移動		角色技能、移動 check	
子鑫	劇情			設計 menu		畫面流暢性協助得意、故事的存讀與顯示	
語辰	讀存檔	介面設計		存讀檔的應用		存讀檔的應用	

遭遇問題與解決方法

- 1. Q:新的RESOURCE放進去，結果沒反應
A:放進RESOURCE之後需要REFRESH專案才能使用
- 2. Q:框架不好設計
A:上網找到類似的SOURCE CODE，參考使用
- 3. Q:圖案設計遇到很大的障礙
A:上網查RPG大師的素材參考
- 4. Q:撞到太多專題了！喘不過氣
A:無解
- 5. Q:請問先放棄PL還是先放棄JAVA？
A:PL
- 6. Q:想要寫檔，如果要寫入名稱相同的檔案會覆寫
A:覆蓋前跳出警示告知玩家

遭遇問題與解決方法

- 7. Q:遊戲難度太高過不了怎麼辦？
A:實做金手指，使用無限道具
- 8. Q:對話設計無法設計的像典型RPG遊戲一樣
A:用比較簡易的提示視窗來取代之
- 9. Q:
A:
- 10. Q:
A: