國立臺北科技大學

2020 Spring 資工系物件導向程式實習

期末報告

冰火姊弟

一張含有 文字, 計分板 的圖片

自動產生的描述

第36組

108590021 黃品宥

108590025 劉立傑

**目錄**

1. **簡介**
2. 動機 …………………………………………………………. 1
3. 分工 …………………………………………………………. 1
4. **遊戲介紹**
5. 遊戲說明
6. 遊戲圖形
7. 遊戲音效
8. **程式設計**
9. 程式架構
10. 程式類別
11. 程式技術
12. **結語**
13. 問題及解決方法
14. 時間表
15. 貢獻比例
16. 自我檢核表
17. 收獲
18. 心得、感想
19. 對於本課程的建議

# 簡介

## 動機

這學期的物件導向程式設計實習是上學期物件導向程式設計課程的實作，運用了GameFramework的框架實作一款遊戲，想到了以前遊玩過的冰火姊弟覺得很簡單可以試著製作看看。

## 分工

黃品宥：冰火湖類別、通關門類別、拉桿升降類別，素材修剪

劉立傑：冰火姊弟類別、重力世界、地圖、可推動方塊類別

# 遊戲介紹

## 遊戲說明

這個是一個雙人遊戲，以WSAD操控冰人，上下左右方向鍵操控火人，經過各種關卡，以及吃冰火鑽石，最後跑到通關門來通關。

## 遊戲圖形

## 遊戲音效

# 程式設計

## 程式架構

## 程式類別

## 程式技術

# 結語

## 問題與解決方法

## 時間表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 週次 | 組員-劉立傑 | 組員-黃品宥 | 說明 |
| 1 | 0 | 0 | Introducing the course |
| 2 | 3 |  | GitTutorial  Prepare Resource |
| 3 | 3 |  | Framework pritace |
| 4 | 3 |  | Framework pritace |
| 5 | 3 |  | Prepare Resource |
| 6 | 3 |  | Prepare Resource |
| 7 | 5 |  | GameStateInit |
| 8 | 10 |  | Player and Diamond Class |
| 9 | 10 |  | Player Gravity and velocity |
| 10 | 10 |  | Player eat Diamond |
| 11 | 10 |  | 2Lake |
| 12 | 15 |  | 天花板 牆壁 地板 分數 |
| 13 | 3 |  | DeBug |
| 14 | 10 |  | Gravity and Floor |
| 15 | 10 |  | GameStateOver Debug |
| 16 | 25 |  | Box new Gravity |
| 17 | 40 |  | Level 2 |

## 貢獻比例

黃品宥50%

劉立傑50%

## 自我檢核表

劉立傑:

這次因為以為選題簡單，前面因為比較再忙其他課的關系，所以設計遊戲時間較少，導致進度落後，後來為了趕上Demo的進度，採取了比較

## 收穫

## 心得

## 對於本次課程的建議

# 附錄