

國立中央大學 組合語言與系統程式 第七組 期末報告

一、報告組別：第七組

二、組員姓名：毛煥為

三、動機：

我一開始想說可以充分運用課堂上所學到的知識作出一個程式，於是我一開始想做的是「?A?B」的一個小遊戲，但是想說單純做這個感覺沒有太多創新，於是我想說不改變我原本想作關於英文單字相關的小遊戲，但是從上面做一些改動。於是在最後我決定作一款互動式的猜字遊戲，有別於「?A?B」，我的猜字遊戲希望能增加雙方玩家(或隊伍)的互動性，因此我設計了調整關卡難度及輸入提式的功能，讓猜題的玩家不再是瞎猜。

四、程式構想：

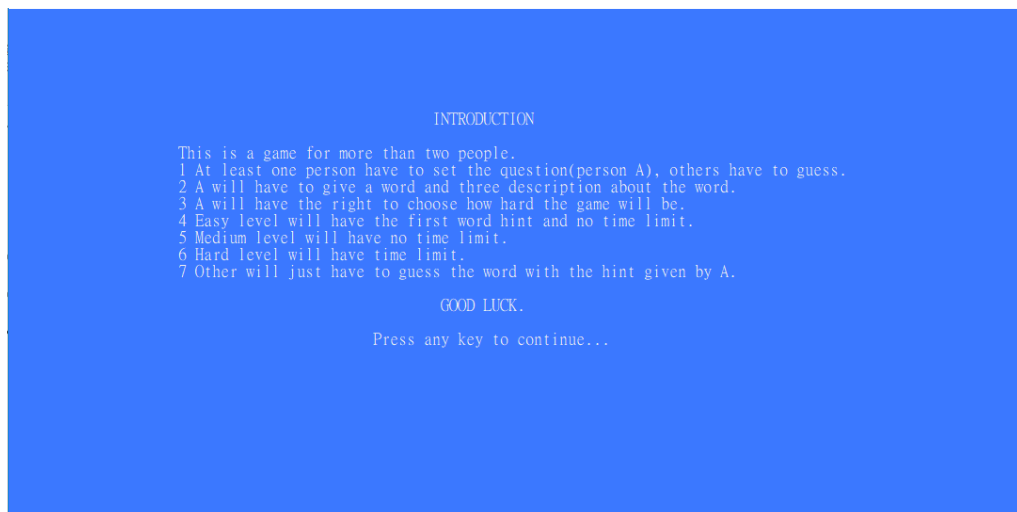
首先先分為出題方跟猜題方兩方，出題方必須提供三個提示及一個英文單字，這是必須且必要的。再來出題方可以選擇猜題方的遊戲難易度。猜題方則是需依照提示猜出正確的單字，必須猜到對為止，否則將無發順利結束程式。

五、程式說明：

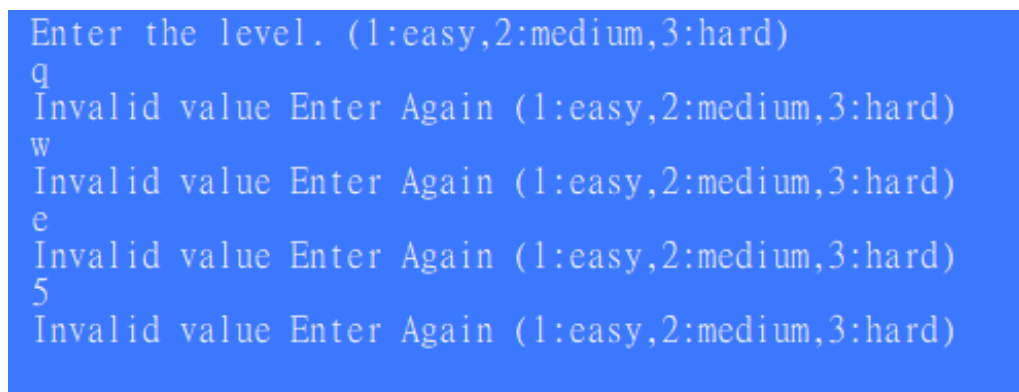
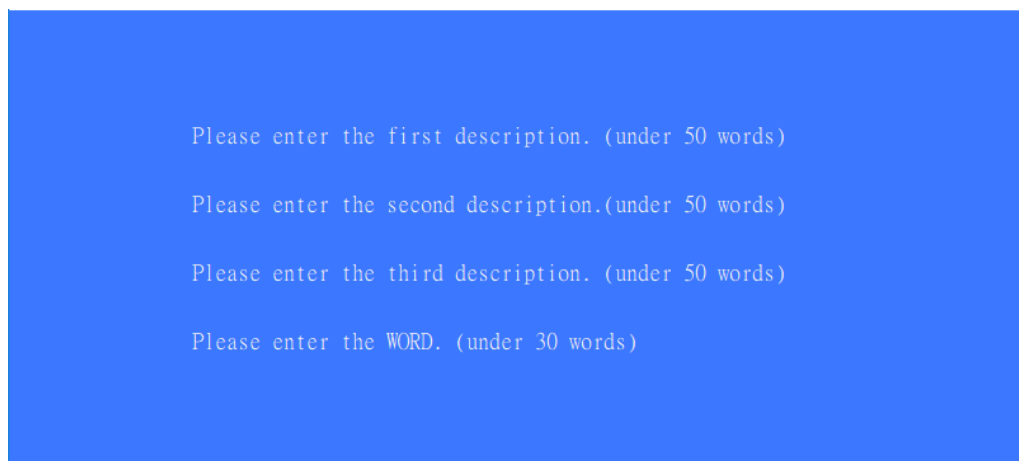
首先進入遊戲歡迎介面，印有本遊戲的英文名稱“JUST GUESS”，按下 enter 即開始遊戲



按下 enter 進入遊戲後會顯示遊戲說明



接下來會進入出題者的遊戲介面，在此時玩家須依據提示輸入單詞的三個提示和對應的單詞。輸入完畢後會要求出題者輸入猜題難易度，在這裡以 1、2、3 代表易至難，若輸入不相干的字元，系統會要求重新輸入直到輸入為合法字元(如下面第二張圖)



當提示、字元與難易度輸入完畢後就會進入猜題介面，下圖為 easy 模式的範例。在此模式會提供單詞的第一個字母提示，必須完全符合出題者的單詞才能過關，多或是少任何字元都無法過關。另外在此模式下，字體顏色會被改為綠色。

The three descriptions given are:

papers
knowledge
many topics

Your answer is:

b__

books Status : Oops ! Try Again

fredghsdf Status : Oops ! Try Again

sdf Status : Oops ! Try Again

bkoo Status : Oops ! Try Again

book Status : Congratulation !

下圖為 medium 模式的範例。在此模式不會提供單詞的第一個字母提示，必須完全符合出題者的單詞才能過關，多或是少任何字元都無法過關。另外在此模式下，字體顏色會被改為黃色。

The three descriptions given are:

papers
knowledge
topics

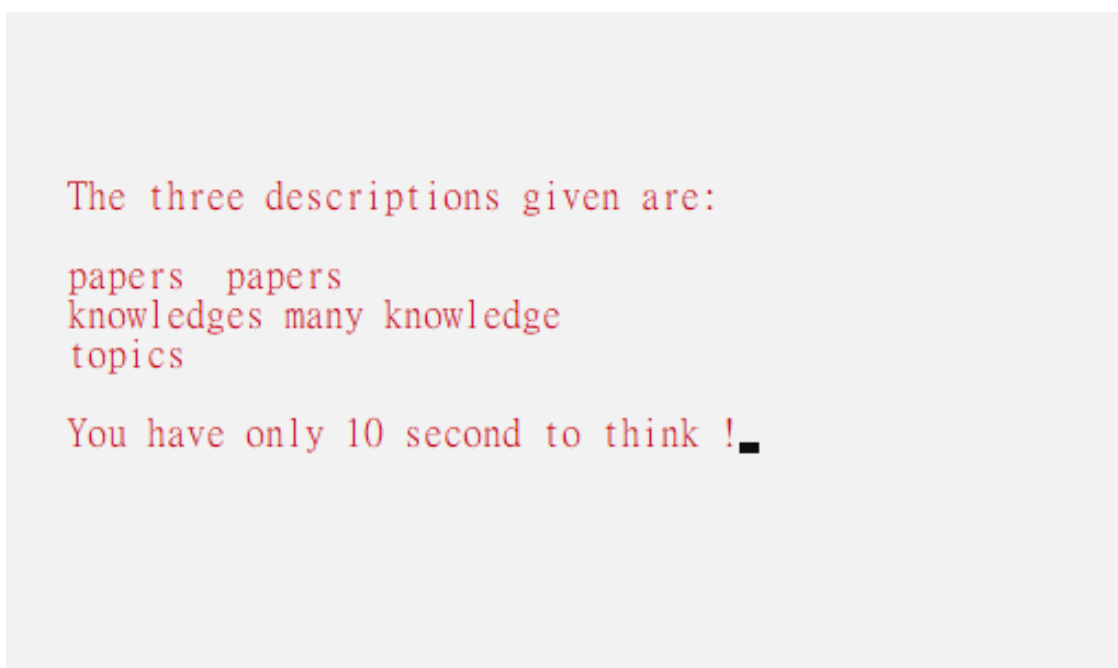
Your answer is:

books Status : Oops ! Try Again

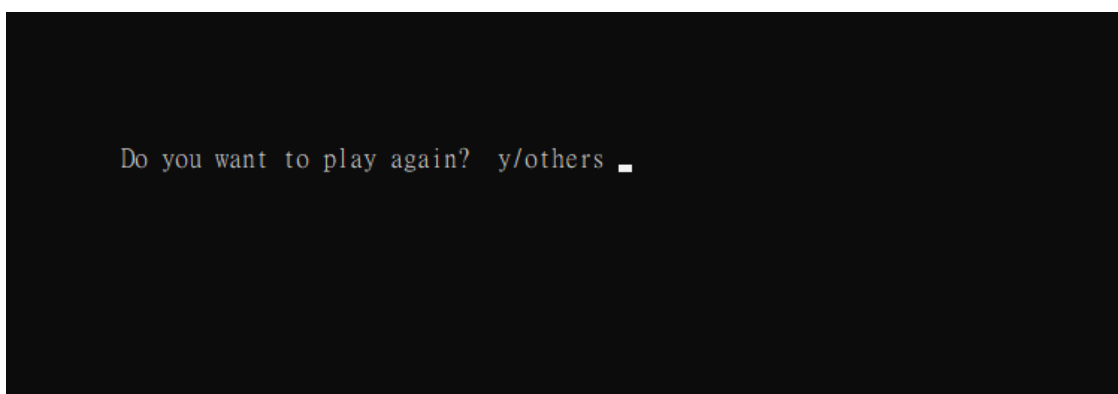
Status : Oops ! Try Again

book Status : Congratulation !

下圖為 hard 模式的範例。在此模式不會提供單詞的第一個字母提示，且會有 10 秒的思考時間限制，一樣必須完全符合出題者的單詞才能過關，多或是少任何字元都無法過關。另外在此模式下，字體顏色會被改為紅色。



當每關破完時，會進入下圖的畫面詢問玩家是否還想再玩一局，在實際遊戲過程中，下面每個單字會依序間隔出 0.25 秒出現，利用延遲顯示給人一種在說話的動畫效果，輸入 y 大表再來一場其他按鍵則會結束遊戲。



再關閉遊戲前會顯示下圖畫面，感謝玩家的支持以及參與製作的名單，其中

howardgood88 則是我的室友，負責提供我關於一些排版的建議。另外，名單會逐字元

依序彈出，一樣是一種利用延遲顯示製成的動畫的效果。



六、心得：

這次的期末專案從開頭到結尾都是由我一人負責完成，在開始之前，我認為一個人要完成應該非常具挑戰性，但是當我實際在製作時我發現其實沒有想像中困難，雖然沒有人可以幫忙分擔程式部分，但是相對的也給我一定的壓力讓我在製作的過程中十分的專注與用心。但是獨力完成還是有缺點的，例如沒有人可以當你 debug、遇到程式問題時必須從頭解釋起你的程式等等，也讓我相當頭疼。經過這次的經驗讓我體會到獨自完成一個程式的挑戰性與莫大的成就感，也讓我對於組合語言的指令有更進一步的了解。