討論紀錄

主題：射龍門

討論方式：google meet

時間：4/22(五) 13:00 ~ 15:00、21:00 ~ 23:00

一、初始概念（由提案人提出）

要顯示的資訊：

玩家一開始的兩張牌、之後的第三張牌、目前資金。

牌的數字1~13用1~d顯示。

配件：

1. 七段顯示器，左邊第一個和第三個顯示抽到的兩張牌，最右邊兩個顯示玩家目前資金。

2. 8×8 LED，顯示第三張牌。

3. switch，左邊第一個用來重新開始下一局(資金重置)，右邊第一個用來棄牌(覺得不會勝利，賠底的金額，開始下一場)

4. 中下方按鈕，第一個增加下注金額，第二個減少，第三個確定金額，第四個為本場顯示結果後，玩家看夠了進行下一場

問題：

1. 要隨機發牌

2. 每局記錄下注的金額，加上或減少玩家資金

3. 還有其他需要顯示的話，可能沒地方顯示了

規則：

有52張撲克牌，玩家先交出下注底的金額，再發給玩家兩張牌，玩家可看牌，決定要棄牌或是加注，若選擇加注莊家會發第三張牌，如果牌的大小在原本兩張牌數字之間則獲勝，否則失敗賠錢，且失敗時若第三張牌與前面兩張牌其中一張的數字相通，則賠兩倍，若前面兩張牌相同，第三張又一樣，則賠三倍。

因為要用機器遊玩，增加或修改的規則：

1. 給予玩家初始資金，若資金累積到99或小於等於零則遊戲結束，代表過關或闖關失敗。

2. 不拘泥原先的下注規定，可以隨意下注，下注大於0就好。

例子：

假設底為2元，玩家資金為10元，先給底的金額才能開始玩。

1. 抽到5、9，下注3元

若第三張牌為6、7、8則獲勝，贏回2+3×2=8，玩家資金變為10-2-3+8=13元。

若第三張牌為5、9，則賠2+3×2=8，玩家資金變為2元。

若為5、6、7、8、9以外，則失去金額，玩家資金變為10-2-3=5元。

2. 抽到9、9，下注3元

若第三張牌為9以外的任一張則獲勝，贏回2+3×2=8，玩家資金變為10-2-3+8=13元。

若為9，則賠2+3×3=11，玩家資金變為-1，本場遊戲結束。

二、修改部分（所有組員共同參與討論）

1.七段顯示器原顯示兩張牌和玩家資金，改成兩張牌、下注金額、玩家資金。因應需要顯示內容過多，捨棄資料之間空一格的版面，將下注金額列入七段顯示器中。

2.將switch的安排移除掉，考量到switch的特性是01切換，比較不適合用於單擊觸發的動作。

3.一開始加注／減少金額是要用pulse去按，思考到之後金額過大，導致使用者的不便（會需要按太多下），因此決定將加注／減少金額移植到keyboard上，讓使用者可以直接按數字，輸入金額。（此處相較於初版，空出了兩個pulse）  
防呆機制：如果玩家輸入的加注金額小於下注底線（ex:輸入0），面板會直接顯示下注底線的金額。（加注金額不能小於下注底線）

4.將棄牌此項功能移到空出來其中一個的pulse上。

5.對於按下棄牌鈕是要系統自動直接跳到下一場，還是要手動跳場？討論結果：為了防止使用者混亂，我們決定無論是要下注還是要棄牌，皆需要按下「下一場」的pulse。  
以程序來說：

要下注→輸入下注金額→確定下注金額鍵→下一場鍵

要棄牌→按下棄牌鍵→下一場鍵

6.如何提示玩家勝負結果? （原本只有最後的勝敗結果用8x8顯示器顯示）討論結果：使用蜂鳴器提醒使用者此場或此局的勝負（單純提示音／撥一段音樂），且最後勝敗的結果多加8x8顯示器顯示及上排LED燈，（敗為只有紅燈亮，勝為流星燈）。

7.原本玩家資金需小於或等於零才算輸（不拘泥於原本加注的規則）。討論後：決定延用原本設龍門下注的部分遊戲規則，因此當玩家資金小於下注底線的兩倍時就算輸，因為需要先給下注底線才能開始遊戲，且加注金額需大於等於下注底線。

8.發牌後撲克牌的機率需不需要跟著改變？討論結果：目前決定每輪撲克牌的發牌機率皆相同，不因發牌而改變。