討論紀錄

主題：射龍門

討論方式：google meet

時間：5/2(一) 21:00 ~ 23:30

1. 老師提出的問題

1.序向邏輯的部分不明顯，需要在遊戲過程中顯現

2.系統太複雜，是否可以簡化？

二、組員提出的想法

如果沿用目前主題

1. 兩張牌在確定前呈現亂數（0~d）

2. 回饋顯示器減少

     ＜A＞

     小勝：流星燈跑一次

     大勝：流星燈跑三次

     小敗：蜂鳴器單音

     大敗：蜂鳴器音樂

     8×8僅顯示第三張牌

     ＜B＞

     初始燈全亮

     小勝：流星燈跑一次

     大勝：流星燈跑三次

     小敗：LED燈全暗

     大敗：LED燈全暗

     8×8僅顯示第三張牌

3. 去掉底

4. 去掉棄牌

5. 去掉賠的倍率

6. 取消下注制，改生命制，輸了扣除生命

三、討論結果（全體成員參與）

**以第一版為基底而做出的修正**

序向邏輯：在新的一局開始時，七段顯示器負責顯示兩張牌的位置會先跑約三秒的亂數，再顯示發牌結果。

簡化部分：

1. 原定8x8 LED燈除了顯示第三張牌，也顯示勝敗結果，因其他地方同樣會顯示勝敗結果，故將8x8 LED顯示勝敗結果功能移除，只剩下顯示第三張牌。
2. 上排LED改成如下：

小勝：亮四個綠燈

小敗：亮四個紅燈

大勝：流星燈跑三次

大敗：燈全暗

1. 蜂鳴器只在整個遊戲結算後才發出聲音，移除掉遊戲途中的提示聲。

**擬定第二版**－因應系統太複雜而做出的改動，但仍需與老師討論

將下注制改為生命制，將下注相關機制移除，變成只預測第三牌會勝利或失敗（詳情請看中下方按鈕的觸發補充）

一共五條命，當猜錯時扣一命；猜對時猜對場數加一，直到五條命全數耗盡後顯示玩家一共預測對多少場。

變更配件功用：

1.中下方按鈕

第一顆為猜測「勝利」→當兩張不同數字時，介於兩張牌的數字之內；當兩張相同數字時，第三張牌跟前兩張不相同的數字。

第二個為猜測「失敗」→當兩張不同數字時，介於兩張牌的數字之外（包含）；當兩張相同數字時，第三張牌也跟前兩張相同數字。

第三顆為下一場。

第四顆為結束遊戲/開始遊戲（重新開始新的一局，所有數值重置）

2. 8×8 LED，顯示玩家的預測，預測勝利時顯示「✓」，預測失敗時則顯示「X」。

3.七段顯示器，左邊第一、第二、第三個顯示抽到的三張牌，再空一格後，最右邊兩個顯示玩家目前猜對的場數。

序向邏輯：在新的一局開始時，七段顯示器負責顯示兩張牌的位置會先跑約三秒的亂數，再顯示發牌結果。

4. 蜂鳴器，用來表示最後勝敗結果。

預測與實際結果符合：歡快的音樂

預測與實際結果不符：悲傷的音樂

當五條命全數耗盡：播放另一段音樂以表達遊戲結束

5. LED燈，左邊五顆為目前剩餘生命數，空一格後右邊六顆為顯示預測成功或失敗回饋。

成功：流星燈跑三次

失敗：那六顆燈就不亮，左邊燈亮數減一

當遊戲結束：全部不亮

而keyboard就不再使用，因下注機制已移除。