

國立臺北科技大學
2020 Spring 資工系物件導向程式實習
實習報告撰寫注意事項

壹、期末遊戲程式展示之準備工作：

- 一、修改遊戲之 icon、增加 About 畫面(介紹作者及授課老師等資訊)、在遊戲初始畫面說明按鍵及滑鼠之用法與密技以及修改 Menu(去除不必要的選項)。
- 二、遊戲應該很「完整」，也就是有開始、有過程、有結束、有過關、有計分、有音效
- 三、請確認封裝好的遊戲可以在不同電腦上順利執行。
- 四、請各組在 6/27 晚上12:00之前上傳封裝好的遊戲、Github 連結(需是最新的code)、期末報告，逾期不收。

貳、實習報告佔學期成績之 30%，請務必仔細撰寫。

參、報告章節標題部分一律以 14 point 之粗標楷體字型撰寫；內文一律以 12 point 之標楷體字型撰寫；英文或數字一律以 Times NewRoman 字型撰寫。段落格式請設定為左右對齊，並將行距設定為單行行高。除封面與第一頁外，每頁均應有頁碼。

肆、報告應至少包含目錄及下列五個章節及內容

一、簡介

1. 動機：說明選擇這個遊戲的動機。
2. 分工：說明同組兩人的分工方式。

二、遊戲介紹

1. 遊戲說明：遊戲的遊玩方式、遊戲規則、特殊功能、密技。
2. 遊戲圖形：選擇最具代表性之遊戲圖形與遊戲畫面。本項目限最多使用 4 頁。
3. 遊戲音效：列表說明遊戲使用到的各種音效。

三、程式設計

1. 程式架構：以文字、流程圖、class diagram，或sequence diagram 說明程式結構。如果用到繼承，請使用 class diagram 畫出來。
2. 程式類別：將你自己寫的所有 class 列表，說明用途，並標示各個 class 的.h行數及.cpp 行數(註：空白行與註解都算是行數)，以及程式的總行數，如下表

| 類別名稱 | .h 檔行數 | .cpp 檔行數 | 說明 |
|------|--------|----------|-------------|
| Hero | 40 | 200 | 英雄的動作與功能... |
| ... | ... | ... | ... |
| 總行數 | xxx | xxxx | |

3. 程式技術：說明程式所使用到之各種資料結構及演算方式。

四、結語

1. 問題及解決方法：整學期所碰到的問題及解決方法(回憶一下，寫越多越好)。

2. 時間表(不含上課時間)：建表說明每人每週(1至17週)課餘花在撰寫遊戲的時數(不含每週之上課時間)、工作細目及整學期的總時數，以你每週使用工具所追蹤的時間填寫，會與 zuvio 回報之時間比對。

| 週次 | 組員 - A(小時) | 組員 B (小時) | 說明 |
|-----|------------|-----------|-------------|
| 1 | 20 | 30 | 英雄的動作與功能... |
| 2 | ... | ... | ... |
| 3 | | | |
| 總行數 | xxx | xxxx | |

3. 貢獻比例：同組兩人對實習專題的貢獻比例(共100%)，學期成績依貢獻比例斟酌調整。
4. 自我檢核表：請加入下表，並勾選是否完成。若有實在無法完成的項目請說明其原因。凡是有勾選「未完成」的項目者，每一個項目扣分組學期總成績 2 分。

| 週次 | 項目 | 完成否 | 無法完成原因 |
|----|-----------------------|---|--------|
| 1 | 解決 Memory leak | <input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成 | |
| 2 | 自定遊戲 Icon | <input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成 | |
| 3 | 有 About 畫面 | <input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成 | |
| 4 | 初始畫面說明按鍵及滑鼠 | <input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成 | |
| 5 | 之用法與密技 | <input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成 | |
| 6 | 上傳 setup/apk/source 檔 | <input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成 | |
| 7 | setup 檔可正確執行 | <input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成 | |
| 8 | 報告字型、點數、對齊、行 | <input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成 | |
| 9 | 距、頁碼等格式正確 | <input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成 | |
| 10 | 全螢幕啟動-改列加分項目 | <input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成 | |

5. 收獲：這學期學到的程式文法、技巧、除錯方法等(每人一份)。
6. 心得、感想：每人一份。
7. 對於本課程的建議：如果有的話。

附錄

附mygame.h 及mygame.cpp(或其他檔案)中自己所撰寫的全部程式(勿留空格或空行，使用8point 大小的字型，段落格式使用固定行高，行高定為10point)。所附程式務必乾淨整齊、註解清楚，切忌亂七八糟。備註：有些軟體(例如Notepad++)可以將程式中的 TAB 鍵轉為空格(space)，或反向將空格轉為 TAB，可以解決列印時對齊的問題。