程式技術

|  |  |
| --- | --- |
| 項目 | 應用原理 |
| 圖片像素碰撞 | 以Cbitmap讀取時預先載入圖型的像素詳值，把遊戲設定的透明色設做碰撞無效區、之後並以該部林陣列範圍做And排定。 |
| 戰鬥角色類別 | 以BattlePlayer為基礎類別，使用眾多虛擬函數去表現接下來繼承的子類別各自的不同，在外部使用指標指向子類別。 |
| 閃電讀取 | 本身架構以Thread呈現讀取時畫面，為了加速讀取速度，可以預先設定那些需要使用像素碰撞以節省時間，並且把角色實體先設定好，不選擇使用指標的new作法，讓在選擇一樣的組合時，可以繞過角色建置。 |
| 鍵盤組件物件化 | 以預設變數開關方式來常駐鍵盤現狀變數，而不是使用觸發，如此可以更加精準紀錄曾經所按的狀況，適合格鬥遊戲 |
| 標頭互相導入 | AttackOBJ跟Battleplayer互相引入，其中AttackOBJ有個指標變數是Belone跟Target，可以反向操作所屬類別以及所屬類別的敵人之變數。 |
| 物理引擎與視窗引擎 | 常駐變數每次會隨著時間在物件裡操作，其中位移以int視窗座標、double實際座標、速度、加速度來呈現。 |