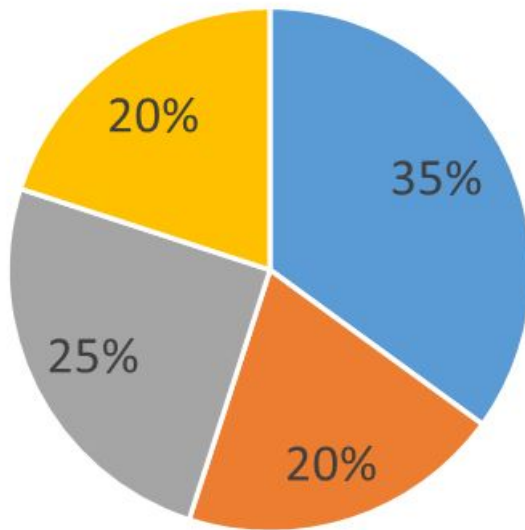


占卜

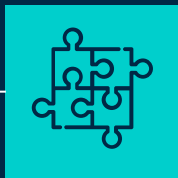
110502021 資工2B 黃曦樂
110502024 資工2B 李佳祐
110502018 資工2B 范家齊
110503011 資工2B 連翔胤

工作分配比例



■ 范家齊 ■ 黃曦樂 ■ 李家祐 ■ 連翔胤

內容大綱

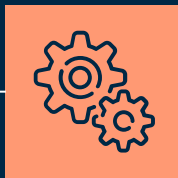


01

開始和輸入畫面

負責人

范家齊



02

運勢顯示畫面

負責人

李佳祐



03

運勢後端程式

負責人

連翔胤 (桃花、事業、財運)

黃曦樂 (家庭、友誼、健康)

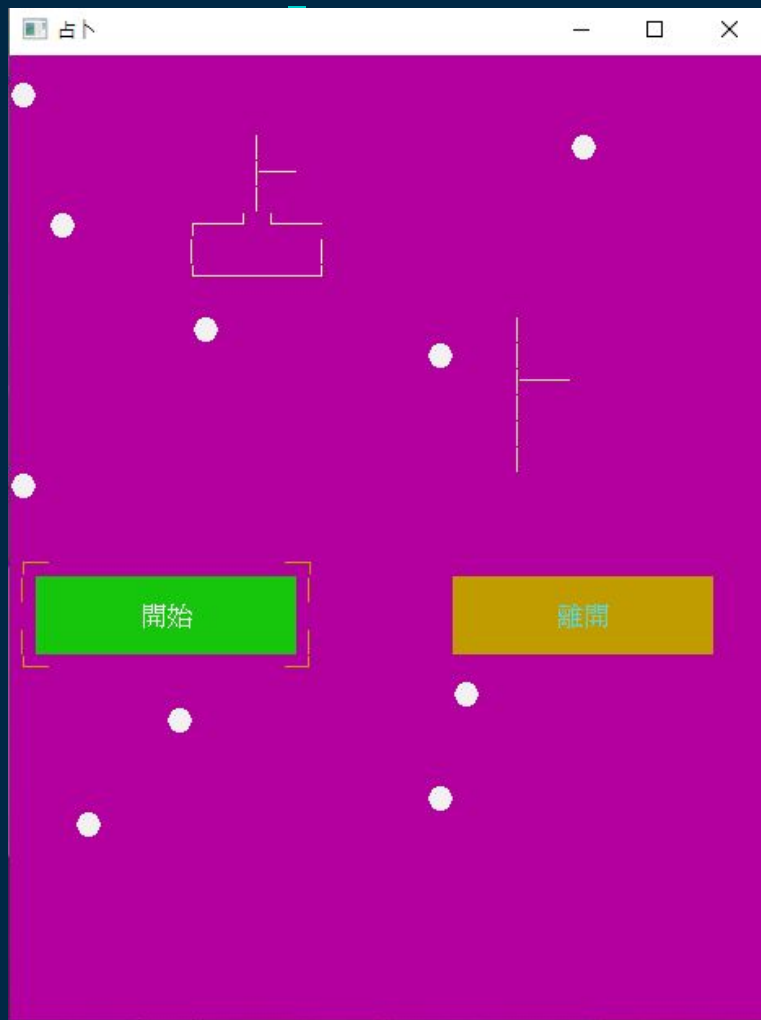
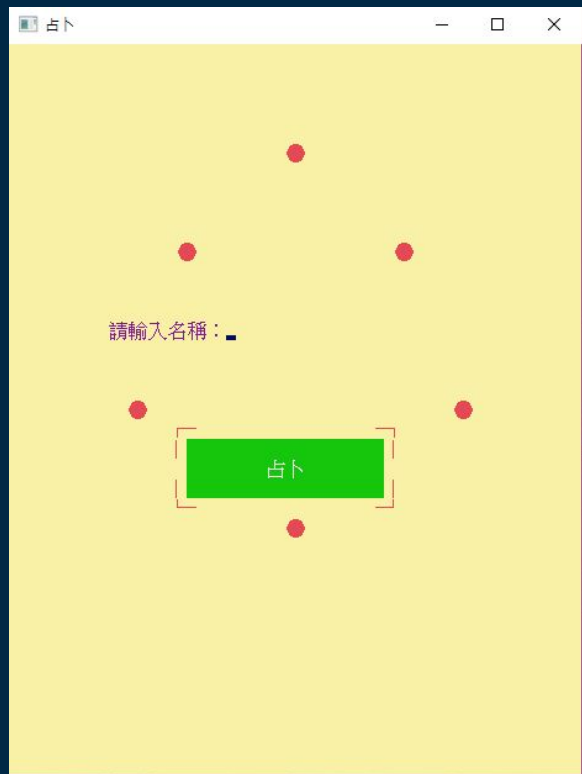
開始和輸入畫面

范家齊

01

開始與輸入名稱畫面設計

程式截圖



開始與輸入名稱畫面設計

使用函式

Gotoxy

GetStdHandle

Randomize

RandomRange

ReadChar

ReadString

SetConsoleCursorInfo

setConsoleScreenBufferSize

SetConsoleTextAttribute

SetConsoleTitle

SetConsoleWindowInfo

SetTextColor

WriteConsoleOutputAttribute

WriteConsoleOutputCharacter

WriteString

開始與輸入名稱畫面設計

程式說明——開始畫面

首先，藉由SetConsoleTitle、SetConsoleWindowInfo、SetConsoleCursorInfo完成介面的名稱、大小與標題以及隱藏游標

接著，藉由Gotoxy、SetTextColor、WriteString寫出一個SetBackgroundColor之函式用以設定背景顏色

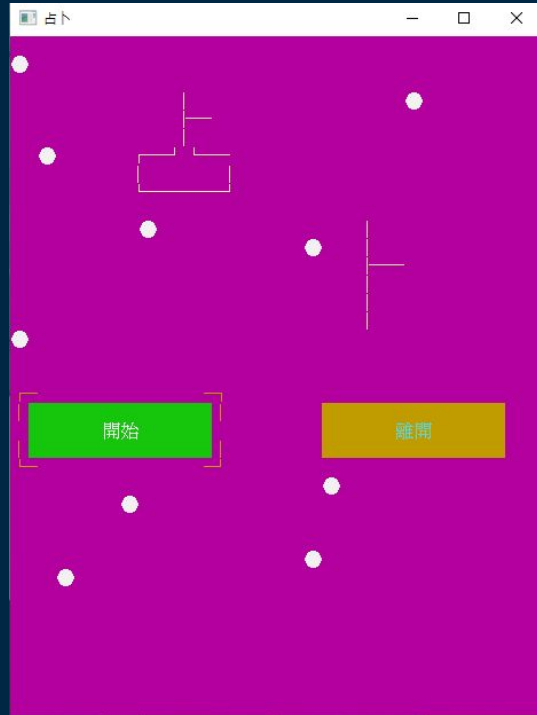
接著，藉由WriteConsoleOutputAttribute、WriteConsoleOutputCharacter、SetConsoleTextAttribute寫出一個WriteButton函式，可以畫出各種選項的圖案

接著以lab11中介紹到的畫盒子的方式，用對應符號以及SetTextColor、WriteString、Gotoxy等函式做出DrawSelectionBox函式，能夠與個WriteButton函式搭配達到畫出選擇框的效果

標題的呈現亦是以畫盒子的方式畫出"占卜"二字

為了點綴主畫面，用特殊文字"●"作為球形的樣式，配合Randomize、RandomRange、WriteString等函式讓開始畫面出現時會隨機在各處生成"●"作為裝飾。

最後，用ReadChar函式配合.IF來判斷鍵盤按鍵"-->"、"<--"、"Enter"，達到選擇的效果



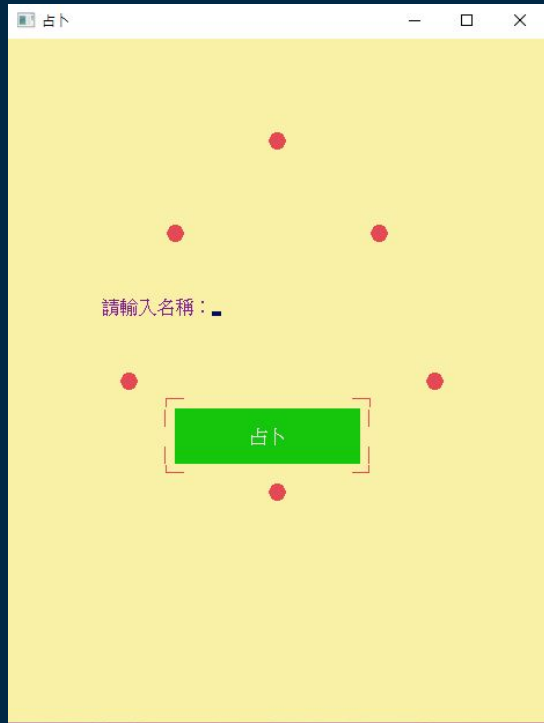
開始與輸入名稱畫面設計

程式說明——輸入名稱

同樣藉由先前寫的 `SetBackgroundColor` 和 `WriteButton` 以及 `DrawSelectionBox` 函式完成畫面的設計，並藉由 `ReadString` 之函式接收輸入的名稱

同時，為了不使畫面過於單調，原先我藉由 "●" 的圖案以及製作用來判定方向的 `DecideDirection` 函式，設計了一個程式能夠讓球不斷在畫面中彈來彈去，卻因為 `ReadString` 會使得程式停住的關係，導致無法達到一邊輸入名稱一邊讓球在背景彈動的效果。

最後，退而求其次，藉由事先的計算以及特意的位置設定，達到在進入輸入名稱的畫面時，會出現 6 顆球在畫面中彈動，最後停住形成一個星形圖案的動畫



運勢顯示畫面

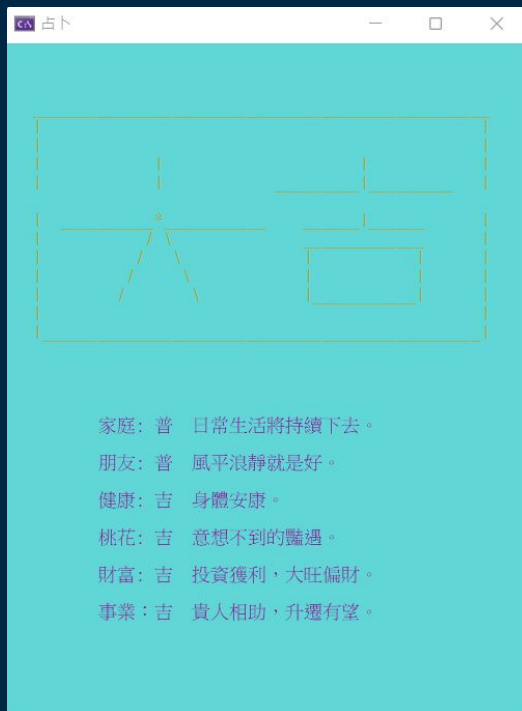
李佳祐

02

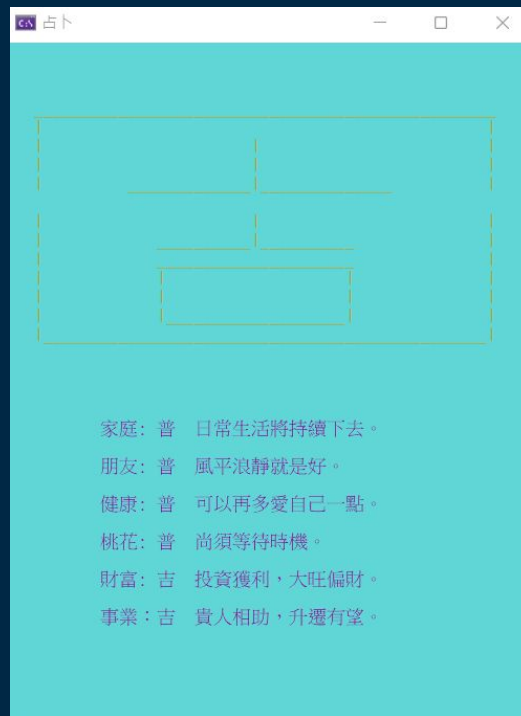
運勢顯示畫面

畫面截圖

1. 大吉



2. 吉



運勢顯示畫面

畫面截圖

3. 兇

占卜

家庭：吉 最近家庭關係和諧。

朋友：吉 和朋友相處愉快。

健康：兇 小心身體發出的警訊。

桃花：兇 與異性感情破裂。

財富：兇 易投資失利、弄丟錢財。

事業：兇 受上司責罵，事業不順。

4. 大兇

占卜

家庭：兇 盡量減少糾紛。

朋友：兇 感情需如履薄冰。

健康：兇 小心身體發出的警訊。

桃花：兇 與異性感情破裂。

財富：普 存錢是目前的最好選擇。

事業：普 先做好自己的本分。

運勢顯示畫面

使用函式

Gotoxy

GetStdHandle

Randomize

RandomRange

ReadChar

ReadString

SetConsoleCursorInfo

setConsoleScreenBufferSize

SetConsoleTextAttribute

SetConsoleTitle

SetConsoleWindowInfo

SetTextColor

WriteConsoleOutputAttribute

WriteConsoleOutputCharacter

WriteString

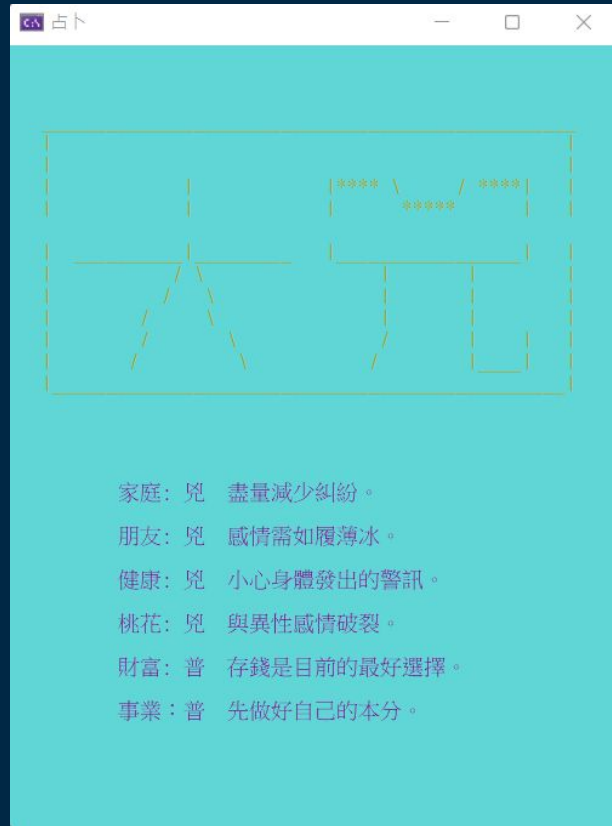
運勢顯示畫面

程式說明：

與開始畫面相同,利用SetConsoleTitle、SetConsoleWindowInfo完成介面的大小與標題, SetBackgroundColor設定背景顏色。

然後重複利用Gotoxy、SetTextColor、WriteString等函式設定各項運勢標題, 並且引入各項運勢後端程式之procedure,以cmp判斷數字並顯示吉凶和呈現的簽詞。

同時將各項運勢數字相加, 以最後的總和數分入大吉(6、5、4)、吉(3、2、1、0)、兇(-1、-2、-3)、大兇(-4、-5、-6)四種整體運勢並用Gotoxy、SetTextColor、WriteString等函式呈現在畫面上方。



運勢後端程式

連翔胤
黃曦樂

03

運勢後端程式

使用函式

WaitMsg
getMseconds

運勢後端程式

程式說明

首先，使用getMsecond獲取時間，以milisecond為單位回傳數值至eax。

再來，因為有三種運勢，所以我們將先前所存入 eax 的數值除以3取餘數後減一，如此便可以得到 -1、0、1三個數字其中一個。之後將這個值存入上方的變數中，作為後面判斷用的資料。

輸出的各項運勢分為：差(-1)、普(0)、良(1)三種。最終將依據各項數字相加後取區間，得到本日的總體運勢：大吉(4~6)、吉(0~3)、兇(-3~-1)、大兇(-4~-6)

其中如果在前面的名字輸入 "professor"，就會得到所有的運氣皆為「良」，同時整理運勢 × 同時整體運勢為「大吉」

運勢後端程式

特殊條件截圖

