

## OOP final project

### 1. How you divide the responsibilities of the team members?

陳步青：開頭動畫、主選單、對話系統

高子華：編輯地圖、讀寫存檔(file io)、劇情

楊凱崑：基礎架構、移動行走模式、整合

我們使用git和dropbox同時track進度，一開始先把工作分成開頭、座標移動、讀寫檔，同時在branch master進行，等進度開始重疊，就開新的branch同時測試，把原來的座標系統擴充成主程式JVMRpg.java，再分配小程式、元件

### 2. The relations between the classes that you design

#### **RPGame**

##### |-- **rpg**

| |-- Chinese.java

| |-- FileReadWrite.java

| |-- JVMRpg.java

| |-- Main.java

| |-- MapEditor.java

##### | |-- **maps**

| | |-- HomeTown.java

| | |-- IceHell.java

| | |-- IceLand.java

| | |-- iPalace.java

| | |-- iShop.java

| | |-- iStatue.java

| | |-- iwell0102.java

| | |-- iwell0304.java

| | |-- iwell0506.java

| | |-- MagicIsland.java

| | |-- MagicSquare.java

| | |-- MagicTomb.java

| | |-- Map.java

| | `-- World.java

| |-- MusicPlayer.java

##### | |-- **players**

| | |-- Boat.java

| | |-- Bob.java

| | |-- Brutal.java

| | |-- CM.java

| | |-- Cpu.java

| | |-- Earthworm.java

| | |-- Fishhead.java

| | |-- Four.java

| | |-- Girl1.java

| | |-- Goat.java

| | |-- Half.java

| | |-- Indian.java

```
| | |-- Invi.java  
| | |-- Iphoneyen.java  
| | |-- Jeremy.java  
| | |-- Juju.java  
| | |-- Kenlee.java  
| | |-- Knight.java  
| | |-- Player.java  
| | |-- Random.java  
| | |-- Senior.java  
| | |-- Silvia.java  
| | |-- TeacherC.java  
| | `-- TeacherP.java  
| |-- StartingDemo.java  
| |-- Starting.java  
| |-- StartMenu.java  
| `-- TalkBoard.java
```

JVMRpg.java---Map.java---extended in maps

```
---MusicPlayer.java  
---Player.java---extended in players  
---Starting.java  
---StartMenu.java  
---TalkBoard.java---Chinese.java
```

testing, debugging---FileReadWrite.java, Main.java, MapEditor.java, StartingDemo.java

JVMRpg為主程式，進行各種資料處理、移動和按鍵的控制，打開之會用到StartMenu，也就是主選單，依照選項來判定是否呼叫Starting來做開場畫面，最後使用各種extend的map和player來進行遊戲，需要講話的場景則new TalkBoard來開始新對話（以Chinese類別，將對話內容儲存到檔案以file I/O處理中文字元的輸出）。

按鍵控制則交由KeyList來決定keyPressed時的行為。上下左右可以行走、空白鍵跟NPC對話、M打開小地圖、B檢視背包內容。

過程中的音樂由MusicPlayer來播放，各種遊戲資訊如：圖片、地圖op、遊戲進度...等，則由各程式分別由file io load進來。

### 3. The advantages of your design

- 1.世界、人物很容易擴充
- 2.地圖互動性高
- 3.座標系統讓不同物件的移動更加簡單

### 4. The disadvantages of your design

- 1.對話不是事件導向，而是依附在一個角色身上的string array
- 2.角色、地圖的變更有點困難
- 3.存地圖方式缺乏階層性
- 4.地圖op缺乏彈性

### 5. How to play your RPG

在Makefile的資料夾底下，執行make然後make run。一跑進JVMRpg，會出現主選單，選擇「新遊戲/繼續遊戲/離開」。遊戲內容是一個人物從海上航行到各島去蒐集寶物，以上下左右鍵控制

B00902010 陳步青

B00902018 高子華

B00902121 楊凱崙

，各區域會有出入口通向新方向或線索，在各地要向npc溝通，破解default的話來得到劇情提示，在  
大地圖上，m可以打開縮小地圖，b可以打開背包，