

說明

透過 Python 的 pygame 函式庫寫出一款圖形化介面的遊戲。

動機

- 受到同校內學長姐啟發
- 希望可以發揮自己寫程式的功力與其他人一起完成一款遊戲
- 未來想當程式設計師
- 有自學 python、Linux shellscript、與 C++ 的背景

遊戲內容

第一關：躲避隕石

- 玩家以滑鼠操控角色
- 躲避四面而來的隕石以取得勝利

第二關：躲避隕石-鍵盤

- 玩家以鍵盤左右操控角色
- 躲避由上而下的隕石以取得勝利
- 隕石以重力加速度向下

第三關：打淑麗

- 以校長為題材的遊戲
- 如同打殭屍一般的點擊正確按鈕以「打淑麗」
- 若按錯將延遲一段時間

學習過程

- 問題：猶豫遊戲引擎的選擇
 - 解決方法：仔細比較兩個遊戲引擎 pygame 與 Godot 之間的差別
 - 得到啟發：比較並且分析是在開始攻克目標之前的重要環節
- 問題：惱人的 pygame.display
 - 解決方法：上網查詢
 - 得到啟發：鍛鍊程式設計師必要的技能—查詢以及閱讀能力
 - 查詢的網站
 - * Youtube:
 - <https://www.youtube.com/watch?v=C8YtdC8mxTU>
 - * Pygame 官網:

· <https://www.pygame.org/docs/ref/display.html>

- 問題：身組員之間無法溝通
 - 解決方法：身為組長主動關心組員並召開會議
 - 得到啟發：團體成員之間的關係可以決定作品的完成效率
-

成品

程式碼：<https://github.com/hsnucrc46/crcproject>



謝詞

在此感謝各位組員完成此樣作品。