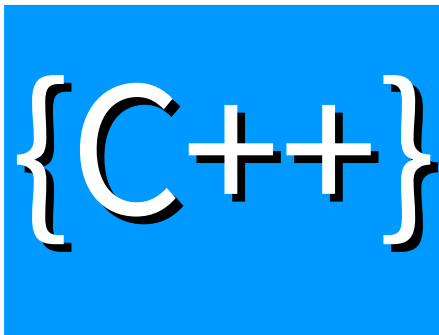


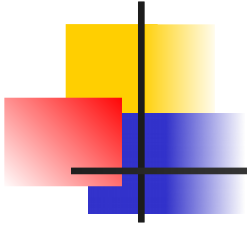


Term Project

Week 13



Yang-Cheng Chang
Yuan-Ze University
yczhang@saturn.yzu.edu.tw



AsciiPokeGo

- 學期成績
 - Assignment 70%
 - Term Project 30%
- Term Project 評分方式
 - 物件導向程式設計 (40%)
 - Classes (10%)
 - Polymorphism(10%)
 - Template(10%)
 - Exception(10%)
 - 完成度 (50%)
 - Coding Style(10%) - 註解需完整



遊戲方式

- 玩家可以使用鍵盤在地圖移動
 - @ 代表玩家, red
 - WSAD 作為方向鍵 W(上) S(下) A(左) D(右)
 - 地圖標示
 - * 牆壁, 無法穿越
 - ; 草地, green, 可以穿越
 - ! 樹木, brown, 無法穿越
 - ~ 水池, blue, 可以穿越
 - 1-9, A, B, C, D 建築物, 無法穿越
 - # 建築入口, yellow, 可以穿越



遊戲方式

- 玩家移動時，有 10% 機率可以進入抓寵流程
- 抓寵流程
 - 隨機從 32 隻寵物挑選一支
 - 在特殊地形時，指定類型的寵物機率增加 40%
草地 (grass), 水池 (water)
 - 需要顯示待抓寵物的屬性
 - 需要顯示玩家目前擁有的寵物
 - 玩家可以選擇開始抓寵或放棄
 - 開始抓寵後，有 50% 機率可以抓到
 - 抓到寵物後，若已擁有寵物數量已滿 (最多 3 隻)，可以選擇放棄指定的寵物



遊戲方式

- 進入建築入口，會觸發與 NPC 進行寵物對戰
 - 總共有 13 棟建築，請設定 13 個 NPC
 - 每個 NPC 擁有 3 隻寵物
- 寵物對戰
 - 需顯示雙方的對戰清單
 - 需顯示當下對戰寵物的圖示，狀態，技能
 - 對戰採回合制，速度高的寵物先攻，按空白鍵進入下一回合
 - 需顯示當下的對戰訊息，例如
 - 寵物 A 攻擊寵物 B，寵物 B 損失 3 點血量，寵物 B 中毒了

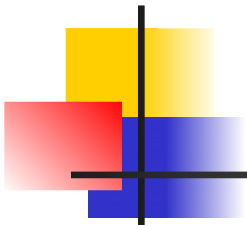


遊戲方式

■ 寵物對戰

- 當某一方寵物都死亡時，結束對戰
- 對戰結束後，玩家寵物完全恢復

■ 13 個 NPC 挑戰結果，獲勝達 7 場，遊戲結束



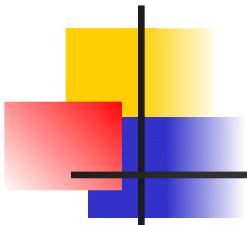
抓寵畫面

寵物圖示

寵物屬性

擁有寵物清單

提示訊息



對戰畫面

玩家當前寵物
圖示

NPC 當前寵物
圖示

玩家當前寵物
屬性

NPC 當前寵物
屬性

玩家寵物清單

NPC 寵物清單

對戰訊息

9



寵物設定

- 寵物屬性
 - Type, HP, ATK, DEF, Speed, Ability
 - 數值可以從 `pokemons.csv` 讀取
- 寵物類型具有克制關係
 - 數值可以從 `type.csv` 讀取
- 寵物能力 (Ability) 共 10 種，每個寵物擁有 1 種能力
- 設定書參考 `doc/AsciiPokeGo.xlsx`



終端機控制

- 使用外部函式庫 **rlutil**
#include "rlutil.h"
- 游標控制，設定文字顏色範例程式
 - rlutil/test.cpp
- 範例：顯示地圖並控制玩家在地圖移動
 - rlutil/example.c