

# 微算機期末專題討論

## 2018/11/24 專題開始討論

原定為 Angband in PIC18

玩家使用按鈕控制上下左右

有 atk, agl, def, res 四種參數值

atk: 角色攻擊, 攻擊愈高給予敵人的傷害愈高

agl: 命中, 計算是  $70\% + (\text{我} - \text{敵方 agl}) \times 0.1$

def: 物理防禦, 抵擋敵人的物理攻擊

res: 法術防禦, 抵擋敵人的法術攻擊

有簡單的背包系統

地圖大小為 15x15 blocks

## 2018/12/2 討論分工

討論組員分工方式

地圖, UI:

角色, 怪物:

VGA:

其中 VGA 為必須儘早完成之項目

## 2018/12/28 更改遊戲設計

可能會無法做完因此減少背包及將 def 與 res 合一

## 2019/1/6 更改題目

發現 PIC18F4520 的記憶體嚴重不足, 不足以記錄地圖資訊及其他資料

因此更改題目為小朋友下樓梯

備用提案為乒乓

## 2019/1/13 時間延長

VGA 只有做到部份成功 ( 螢幕收的到資料 ) 但是並沒有完成

教授同意將時間延後一周