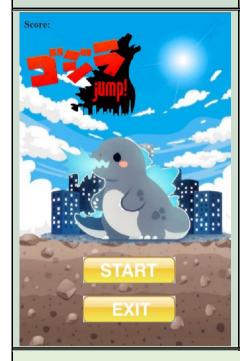
## Godzilla Jump

遊戲開始畫面

遊戲中畫面

遊戲中畫面







這是大二下學期的另一個團體作業,而我主要負責 programming 的部分

當時由於課程內容·我主要用 Java Abstract Window Toolkit 和 Swing 完成該 project 而我想相較於 Javafx · 透過 AWT 完成高互動度的遊戲是更具挑戰性的

- > JFrame 的大小和遊戲內容物件的 icon size、座標皆得經 trial and error 得到適當比例
- ▶ 避免移動的物件互相干擾,讓各物件 implement Runnable;再以 thread pool 分別管理
- ▶ 階梯物件必須動態生成;為了階梯類型的多樣性,我用 Polymorphism 的方式實現
- ▶ 利用 uniform distribution 和以 time 為 seed 的 random 數維持各類階梯等量分配