

Week 3 Progress Report

-- Keep Smile

Proposer :

Hans Chiou
邱奕晨

OUTLINE

- 目標族群
- 提案修改
- 嘗試
- 測試使用



目標族群

- 國中以上
- 與同儕和諧相處



提案修改

- 取一個遊戲模式來用
- 派對遊戲選擇與規則修改



派對遊戲選擇與規則修改

- 顏色對決
- step1 : 取得先攻權
- step2 : 先攻出題，每輪換出題權
-



遊戲懲罰更動

- 懲罰改成充氣球
- 答對題目對方氣球會依轉盤數字變大，答錯抽自己的數字並且充氣兩倍(需實驗)
- 數字代表氣球幫浦充氣時間



資料蒐集

- <https://www.youtube.com/watch?v=X6sOFTCEI70>
- https://www.youtube.com/watch?v=xIWlu_49cno



嘗試

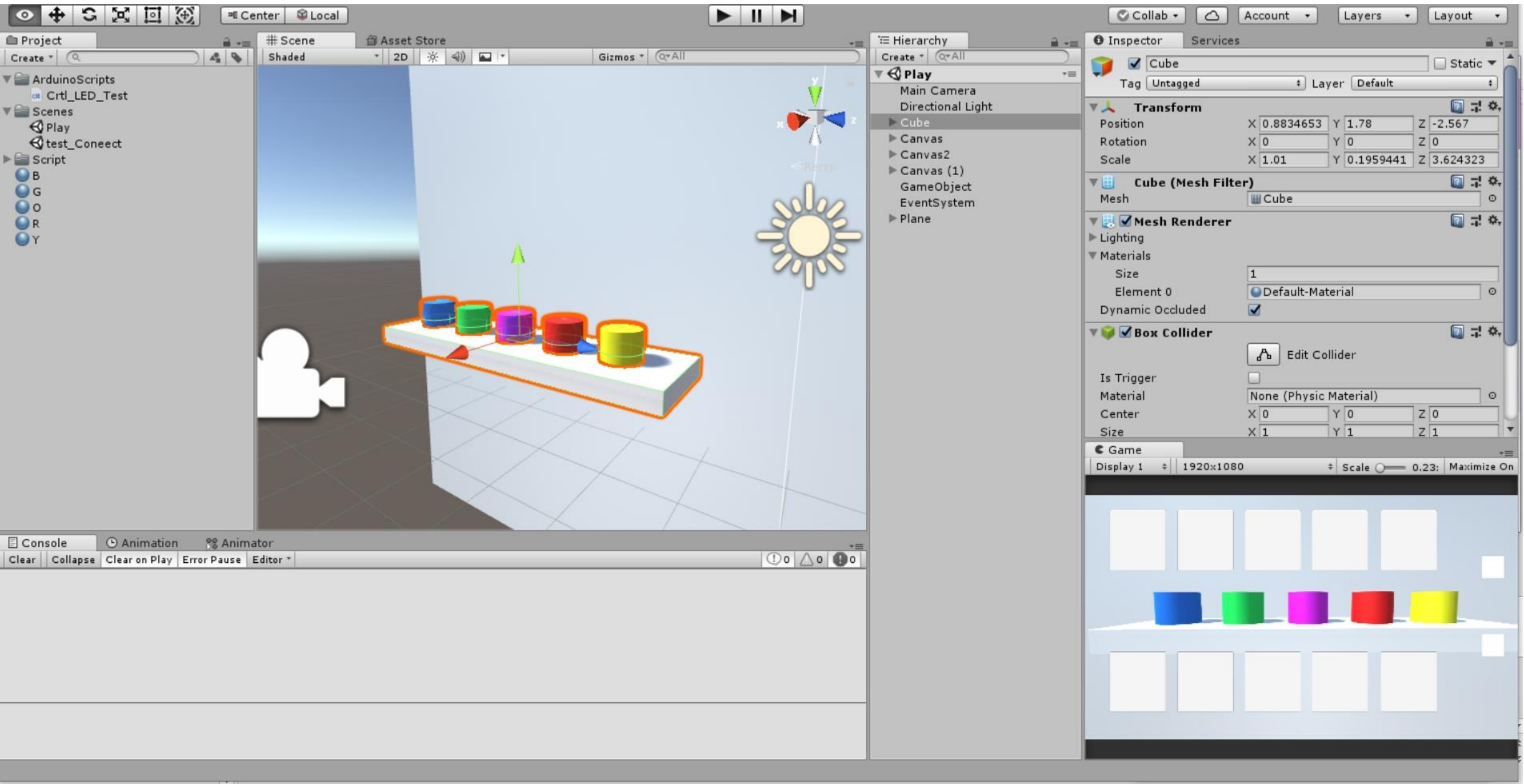
- 使用軟體平台製作遊戲內容(除懲罰外) → 完成
- 軟體與 **Arduino** 先行連接 跑遊戲規則 (除懲罰外) → 未完成
- 先使用 **DIY** 幫浦測試 並與**Arduino**連接 → 未嘗試



測試使用

- 工具：3D Unity
- 建立按鈕介面達成軟體能執行遊戲規則





Project

Create ▾

ArduinoScripts

CrtI_LED_Test

Scenes

Play

test_Connect

Script

B

G

O

R

Y

Scene

Shaded ▾

2D

☀

🔊

🖼

Gizmos ▾

Q*All

Hierarchy

Create ▾

Q*All

Play

Main Camera

Directional Light

▶ Cube

▶ Canvas

▶ Canvas2

▶ Canvas (1)

GameObject

EventSystem

▶ Plane

Inspector

Services

Game

Display 1 ▾

1920x1080

Scale ▬ 0,23

Maximize On

Console

🕒 Animation

🧑 Animator

Clear

Collapse

Clear on Play

Error Pause

Editor ▾

! 350

⚠ 8

! 0

9last :
UnityEngine.Debug:Log(Object)

10last :
UnityEngine.Debug:Log(Object)

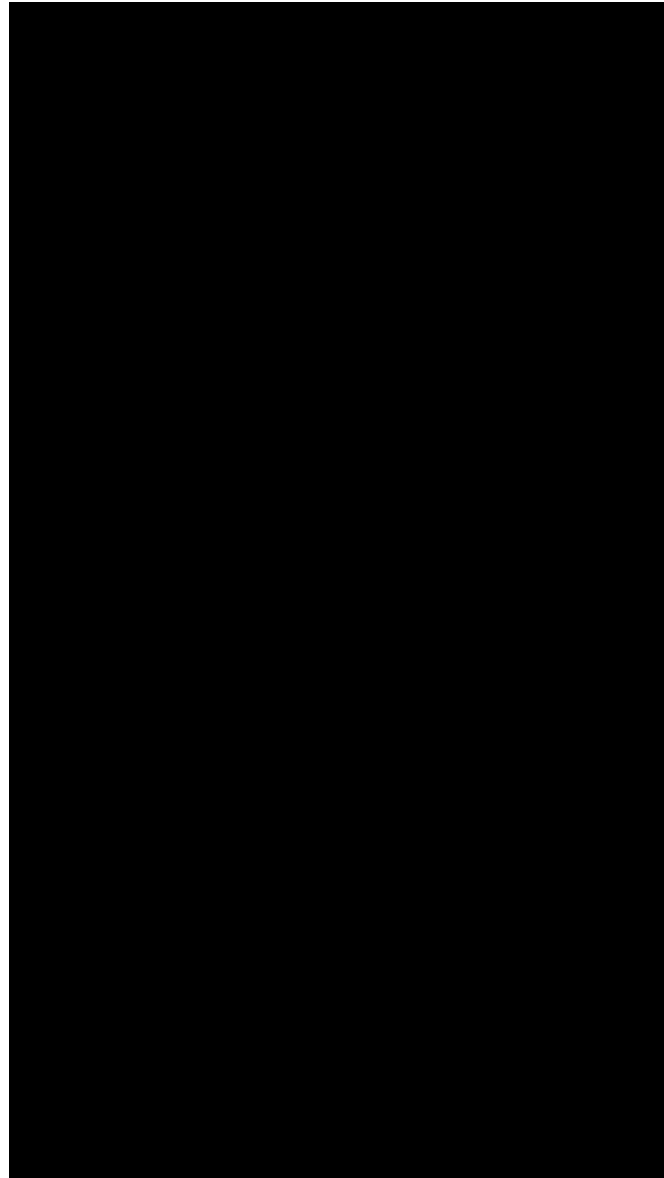
attack power :1
UnityEngine.Debug:Log(Object)

Player1 Fight
UnityEngine.Debug:Log(Object)



嘗試 UNITY 與 ARDUINO 的連結

- 使用LED燈可以即時跟電腦數值跑亮暗



這周目標

- 測試打氣幫浦的功能
- 制定打氣幫浦外觀設計
- 完成**Arduino**與**UNITY**遊戲規則的連結



Q&A

