**目錄**

**一、簡介**

**二、遊戲介紹**

**三、程式設計**

**四、結語**

**一、簡介**

1.動機：

因為我從小就喜歡玩火柴人系列的遊戲，加上我們很喜歡這個遊戲的操作，這個遊戲我玩了快六個月的時間，其中有些關卡還有怪物攻擊的模式我都覺得遊戲做的很用心，所以決定做這個遊戲。

2.分工：

蔡育綸：程式撰寫、素材整理、蒐集

蘇佳湧：程式撰寫、建立架構

**二、遊戲介紹**

1.遊戲說明：

(1)按鍵：

上：跳躍。左：向左走。右：向右走。z：翻滾。x：攻擊。c丟手裡劍。e：跟NPC對話

(2)遊戲規則：透過打倒怪物，賺取金幣，打倒雕像即可通關。

(3)特殊功能：人物可以丟手裡劍。

(4)密技：翻滾可以閃躲所有攻擊，手裡劍可以穿牆、觸發開關。

2.遊戲圖形：

|  |  |
| --- | --- |
| Hero |  |
| Sword |  |
| Logo |  |
| 掉落物品 |  |
| Monitor |  |
| 尖刺 |  |
| 門 |  |
| Switch |  |
| Fire Stone |  |
| 仙人掌 |  |
| Cloud |  |
| GasRobot |  |
| Pigeon |  |
| Robot\_A |  |
| Scorpion |  |
| Smile\_SunFlower |  |
| 爆炸特效 |  |
| 雕像 |  |
| NPC\_Old\_Man |  |
| 死亡畫面 |  |
| 火焰特效 |  |

3.遊戲音效：

(1)爆炸：bomb.wav

(2)仙人掌攻擊：cactus\_attack.wav

(3)閃電：cloudy\_cloud\_attack.wav

(4)收集道具：collect\_item.wav

(5)仙人掌被打：damaged\_cactus.wav

(6)打擊：hit\_8.wav, hit\_10.wav

(7)鴿子攻擊：pigeon\_fireball\_disable.wav, pigeon\_fireball\_enable.wav

(8)Robot\_A攻擊：robot\_A\_attack\_1.wav

(9)機器人被打：robot\_damaged.wav

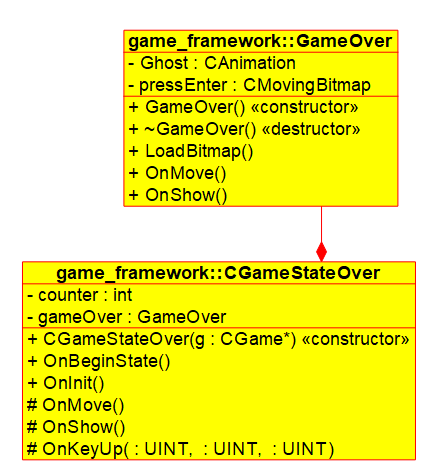
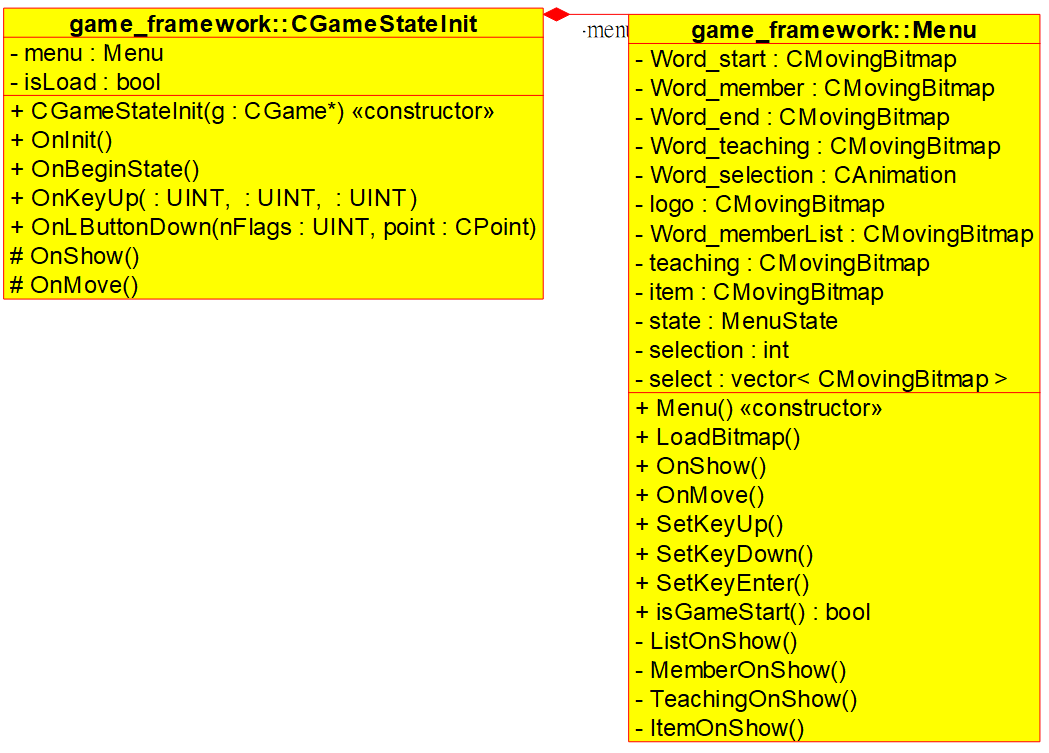
(10)機器人爆炸前：robot\_die\_bomb

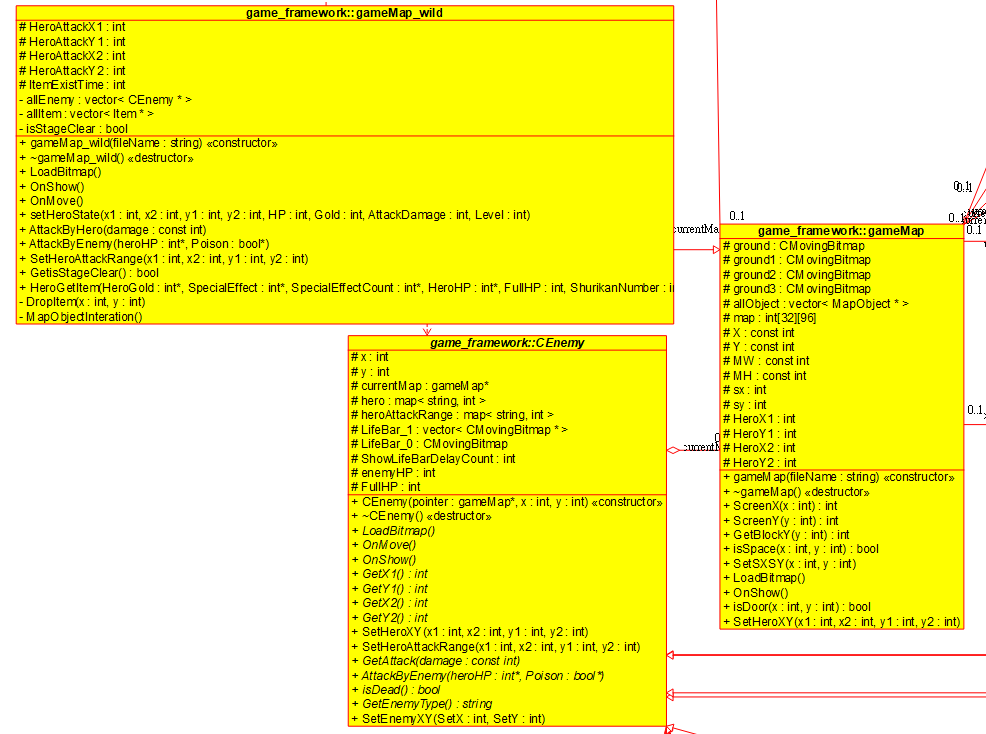
(11)關卡開始：stage\_start

(12)村莊背景音樂：stage1

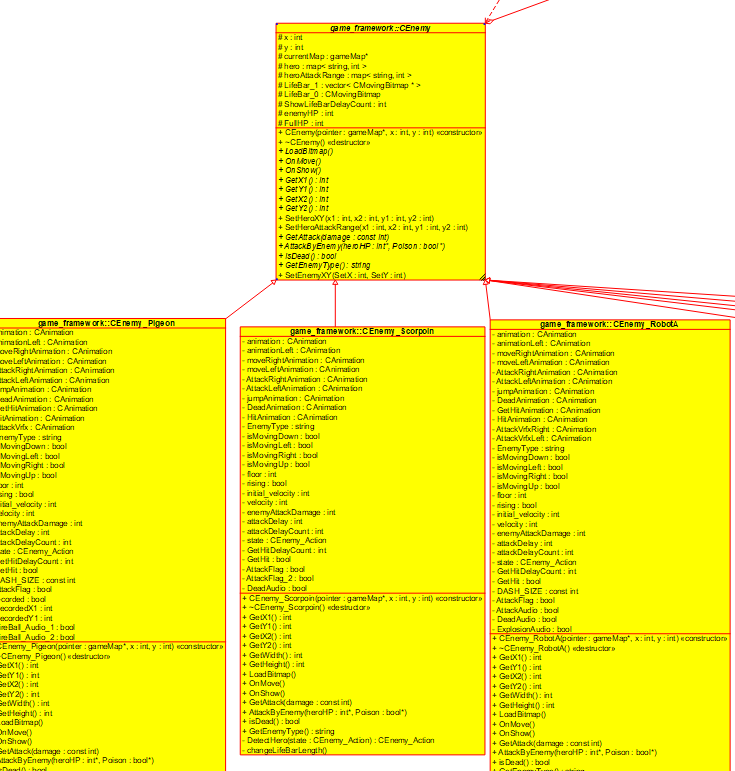
**三、程式設計**

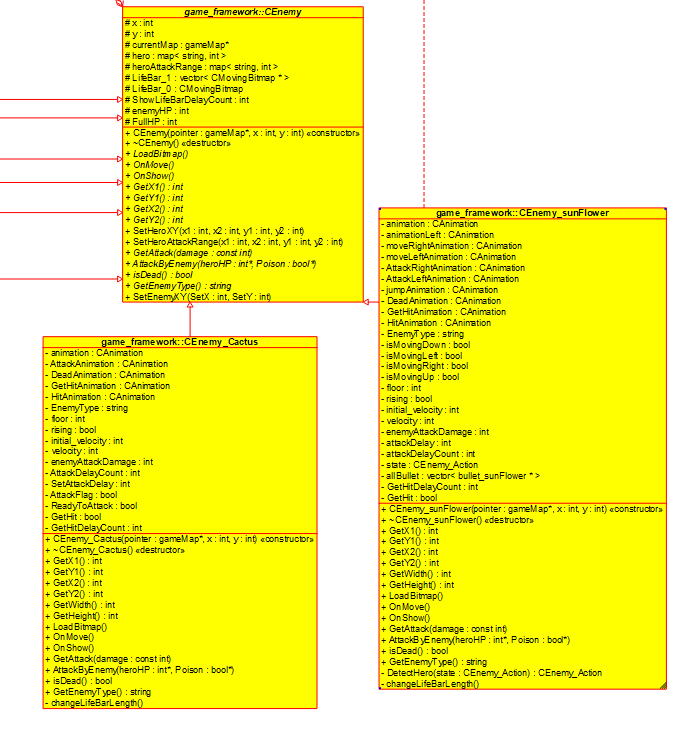
1.程式架構：

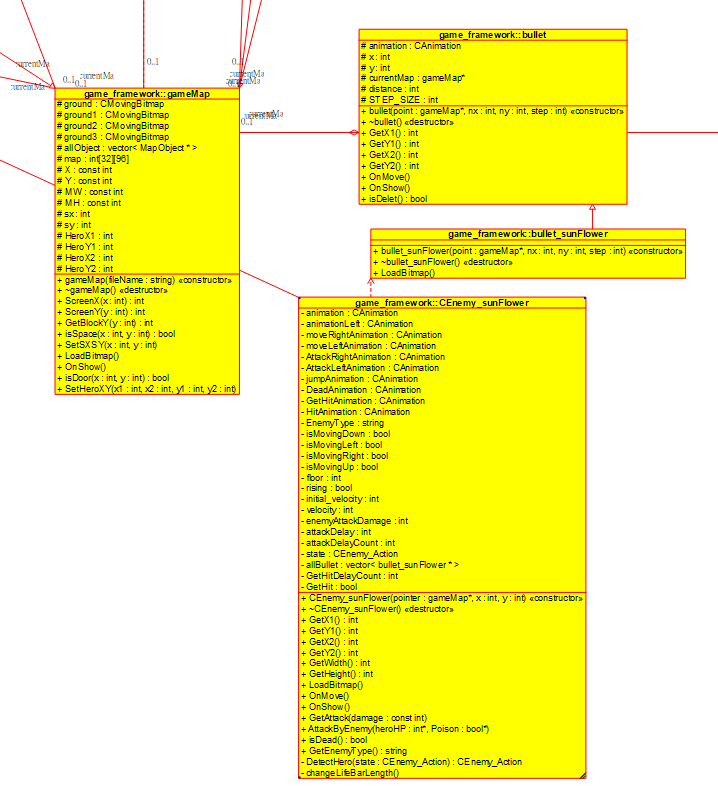


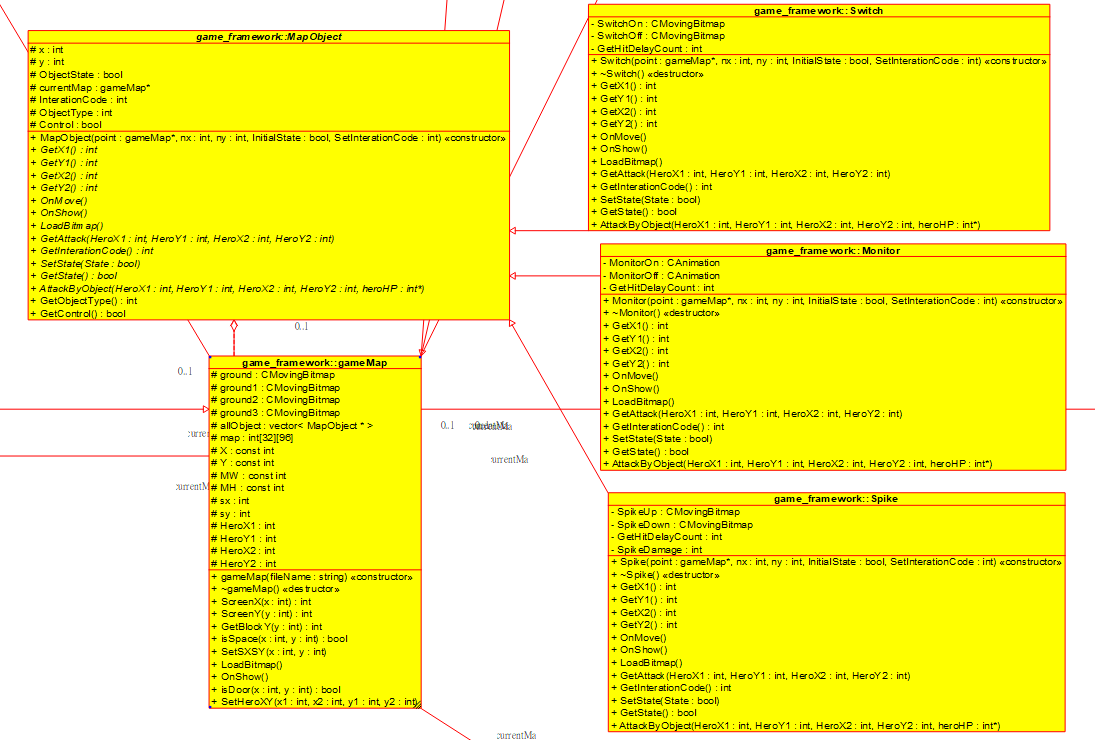


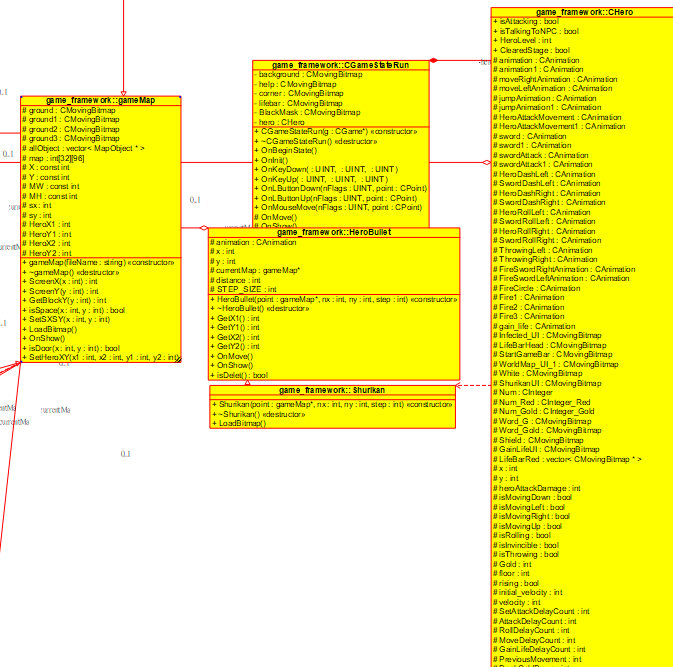


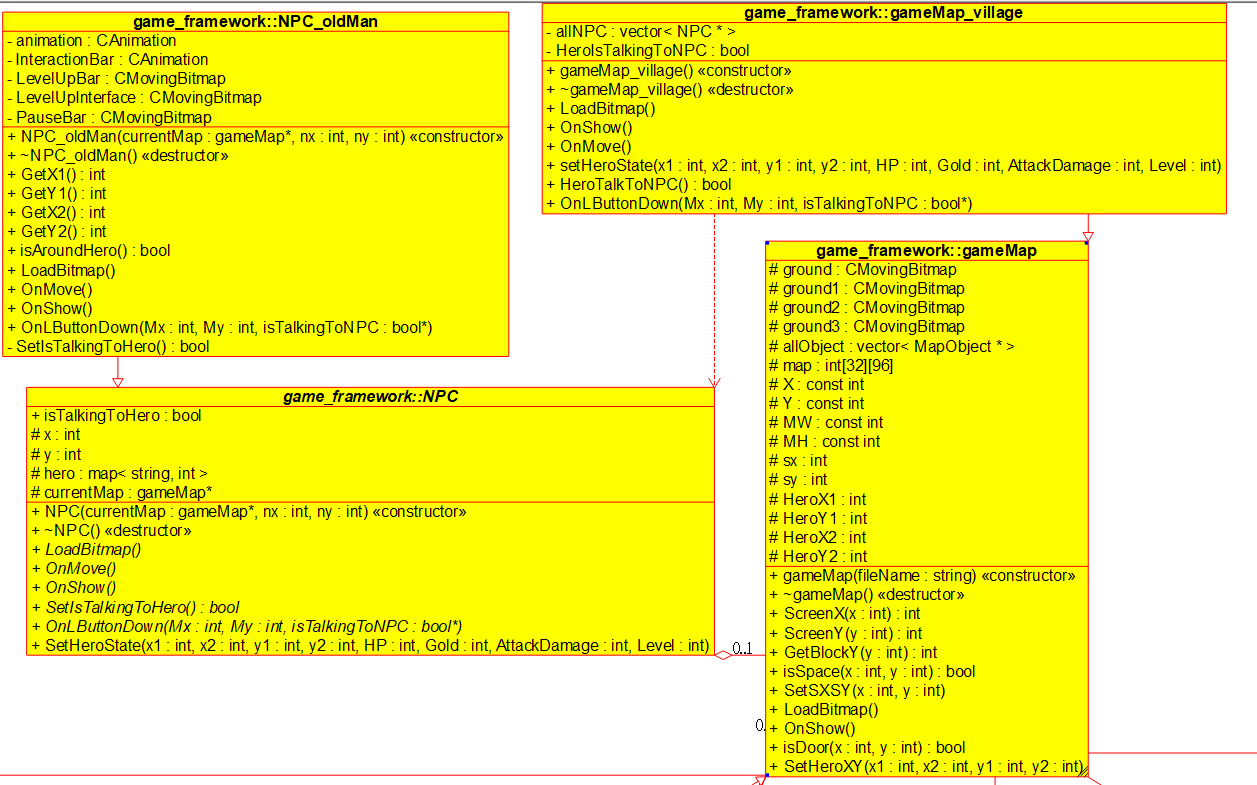














2.程式類別：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 類別名稱 | .h檔行數 | .cpp檔行數 | 說明 |
| CEnemy | 495 | 3185 | 敵人的功能和 動作 |
| CHero | 208 | 1504 | 主角的功能和 動作 |
| gameMap | 307 | 1092 | 地圖功能 |
| GameOver | 16 | 55 | 遊戲結束畫面 |
| Menu | 41 | 171 | 初始畫面選單 |
| mygame | 130 | 384 | 遊戲控制 |
| NPC | 49 | 126 | NPC的功能 |
| **總行數** | **1246** | **6517** |  |

3.程式技術：

跳躍使用物理重力加速度，碰撞演算法、列舉敵人與主角的工作、使用map紀錄主角的四個頂點座標。