



專案管理-需求

指導老師:陳朝烈
學生:蔡文琛
班級:電子4A
學號:0552050

目錄

01

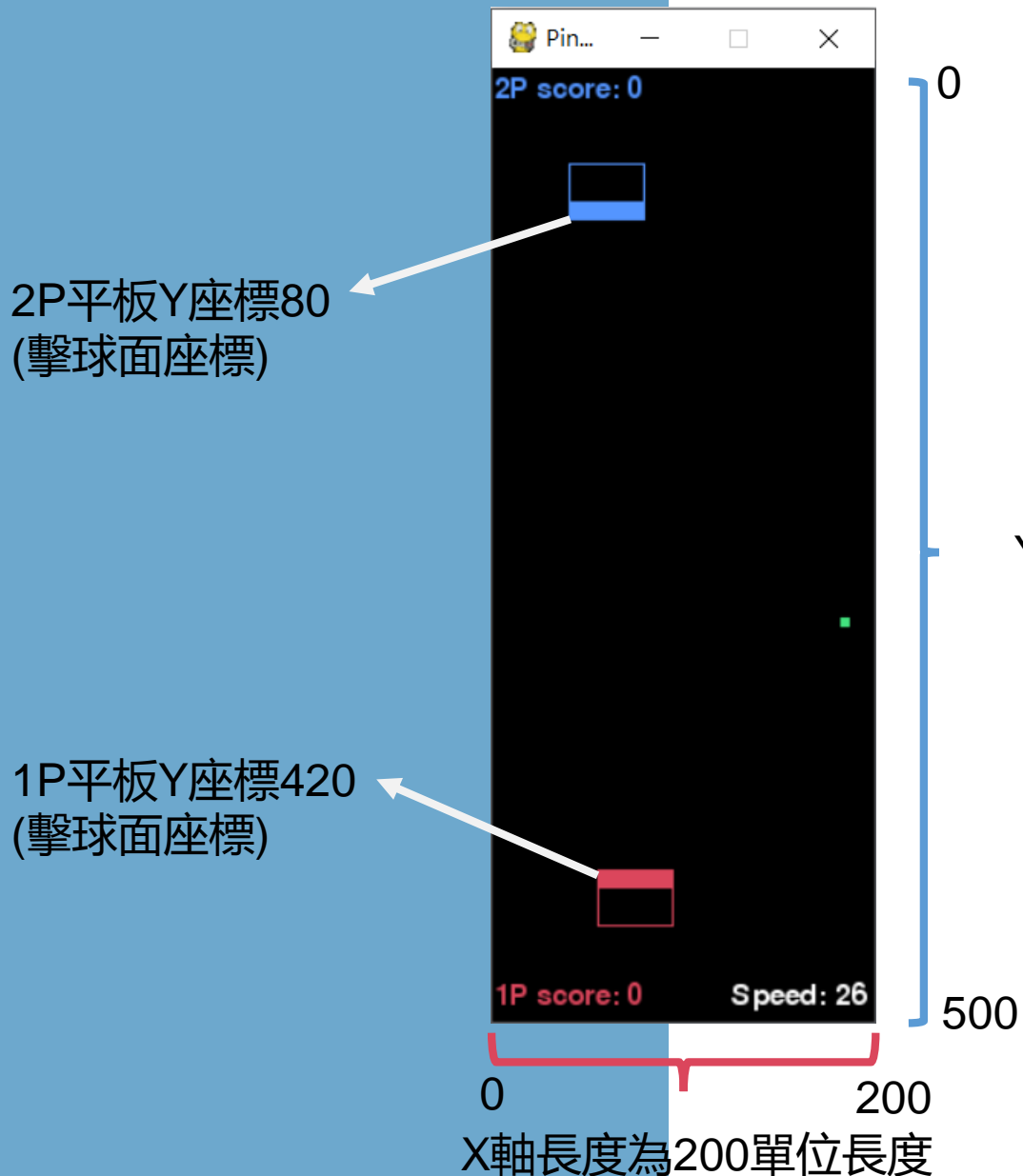
基本遊戲分析

02

專案需求描述



基本遊戲分析



- 遊戲規則:
發球為1P往2P移動, 球若撞擊到邊界或平板則會反彈, 若球移動到1P平板的後方, 則判別2P得分, 反之亦然。
- 物件大小:
球5x5單位面積
平板40x30單位面積
場地200x500單位面積
- 變動係數:
球的初始速度為每frame移動 ± 7 單位, 每過200frames則增加 ± 1 , 並無上限。

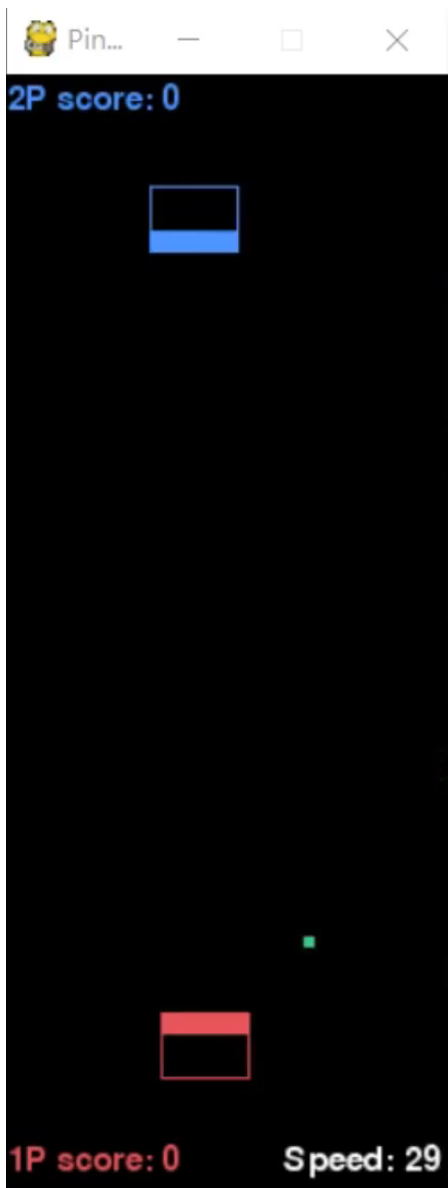


專案需求描述

- 1 平板能正確擊球
- 2 平板能以最簡潔的方式移動
- 3 在速度到達30以前不失誤



專案需求描述



1

平板能正確擊球

在球移動到平板後方以前，先將平板移動到可撞擊到球的位置。

2

平板能以最簡潔的方式移動

在擊球後，平板能立即移動至下一個擊球點，減少不必要的移動。

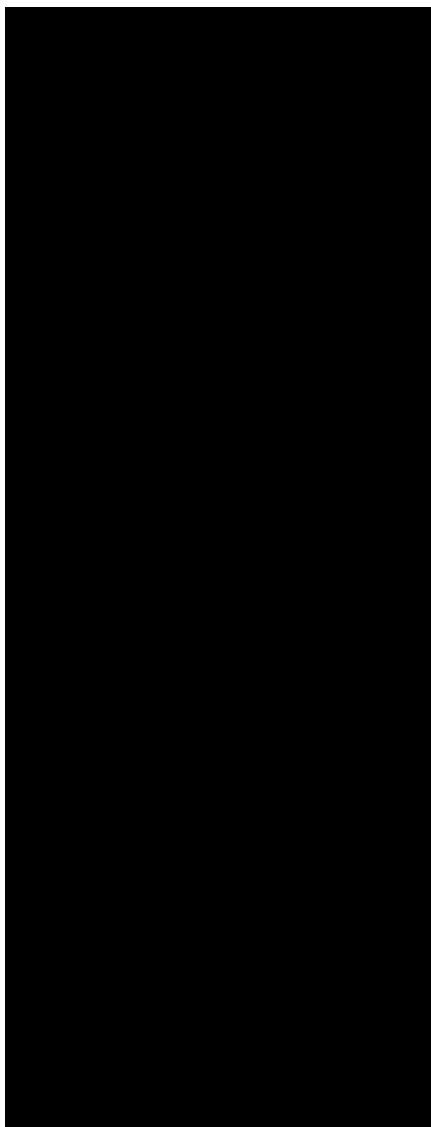
3

在速度到達30以前不失誤

由於球是以非連續的方式移動，所以會有機會使得球穿越平板，尤其是在移動速度到達30以後，因此希望能最少在速度30以前不失誤。



專案需求描述



1

平板能正確擊球

在球移動到平板後方以前，先將平板移動到可撞擊到球的位置。

2

平板能以最簡潔的方式移動

在擊球後，平板能立即移動至下一個擊球點，減少不必要的移動。

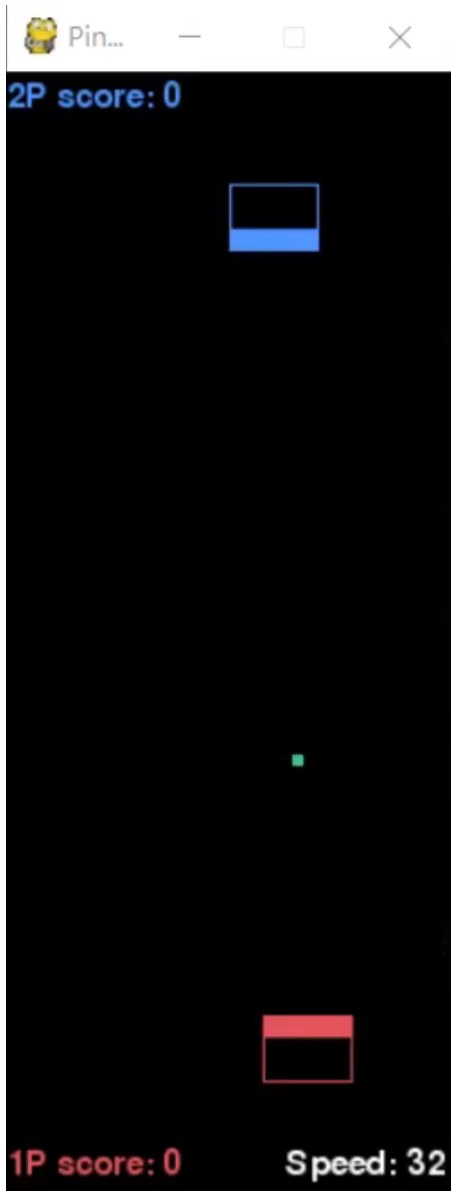
3

在速度到達30以前不失誤

由於球是以非連續的方式移動，所以會有機會使得球穿越平板，尤其是在移動速度到達30以後，因此希望能最少在速度30以前不失誤。



專案需求描述



1

平板能正確擊球

在球移動到平板後方以前，先將平板移動到可撞擊到球的位置。

2

平板能以最簡潔的方式移動

在擊球後，平板能立即移動至下一個擊球點，減少不必要的移動。

3

在速度到達30以前不失誤

由於球是以非連續的方式移動，所以會有機會使得球穿越平板，尤其是在移動速度到達30以後，因此希望能最少在速度30以前不失誤。