

目錄

專案需求描述 基本遊戲分析 02

基本遊戲分析

Pin... \times 2P score: 0 2P平板Y座標80 (擊球面座標) Y軸長度為500單位長度 1P平板Y座標420 (擊球面座標) IP score: 0 Speed: 26 500 200 X軸長度為200單位長度

• 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。

1 平板能正確擊球

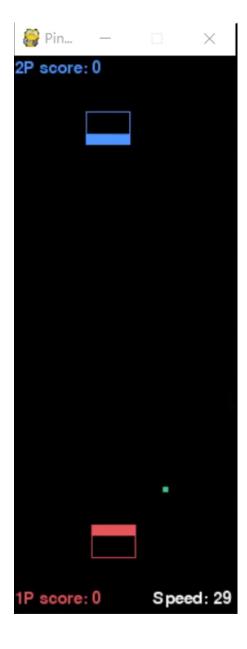
2 平板能以最簡潔的方式移動

3 在速度到達30以前不失誤





專案需求描述



平板能正確擊球 在球移動到平板後方以前,第

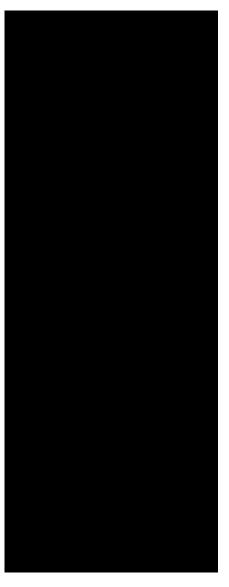
在球移動到平板後方以前,先將平板移動到可撞擊到球的位置。

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

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。





平板能正確擊球

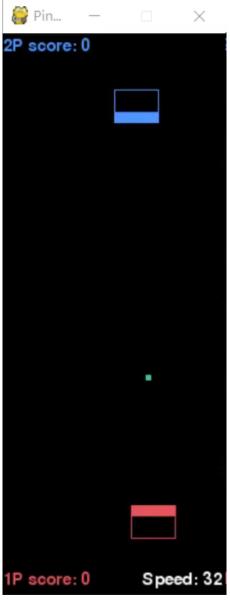
在球移動到平板後方以前, 先將平板移動到可撞擊到球的位置。

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。

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。







板移動到可撞擊到球的位置。

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。

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。