

AimLab

第23組

林柏叡 林彥廷 陳均哲 葉惟欣

01

組員

F74109016	葉惟欣
F74109024	林彥廷
F74109032	陳均哲
F74109058	林柏叡

02

分工

葉惟欣 (組長)	六種 模式	躲貓貓Mode、敵軍友軍Mode、Grid Shot Mode、讀寫檔案、使用者介面(登入、創帳號、排行榜、主頁面、模式選擇、難度選擇)、遊戲時間設定
林柏叡		Switch Track Mode、射擊後的分析、使用者介面、測試、Debug、分數設定、遊戲介面調整、精準度設定、遊戲美術編輯
林彥廷		Head Shot Mode、射擊後的分析、登入畫面、分數設定、遊戲時間設定、遊戲介面調整、精準度設定
陳均哲		Wall Peek Mode、槍枝設定、準心設定或靈敏度、使用者介面、精準度設定、Debug、遊戲時間設定、遊戲介面調整



03

模式介紹

GRID SHOT

同時有三個球型目標要射擊，
每擊破一個目標就會重生一個目標在隨機位置，
考驗在時間內能繼破多少目標，對於近距離的作戰瞄準很有幫助。



敵人友軍模式

存在紅黃藍三種不同顏色的球，各自代表不同的身分，
除了攻擊敵人外，射擊其他顏色身分的球會扣分。

SwitchTrack

同時有多個球型目標會朝移動，將準心持續秒準目標槍其擊破。
考驗你在面對多個移動行目標的轉換能力同時兼顧跟槍訓練。

躲貓貓模式

當敵人轉過身的時候，要躲起來，如果沒有躲起來就會被扣分。
只有在敵人背對你的時候才能射擊。

HEAD SHOT

名符其實就是頭部射擊訓練，
會有球型目標水平的出現在頭部高度的水平線上，
讓你練習頭線上的水平甩槍。



WALLPEEK

躲藏在牆壁後方，
以迅速的速度探出頭來，一發帶走敵人，
有效訓練急速精準度。

