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

分工

		<u> </u>
葉惟欣 (組長)	<mark>六</mark> 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

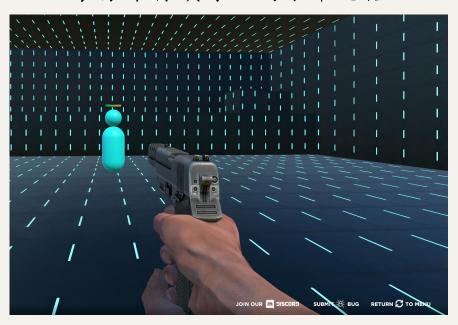
同時有多個球型目標會朝移動,將準心持續秒準目標槍其擊破。考驗你在面對多個移動行目標的轉換能力同時兼顧跟槍訓練。

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。

