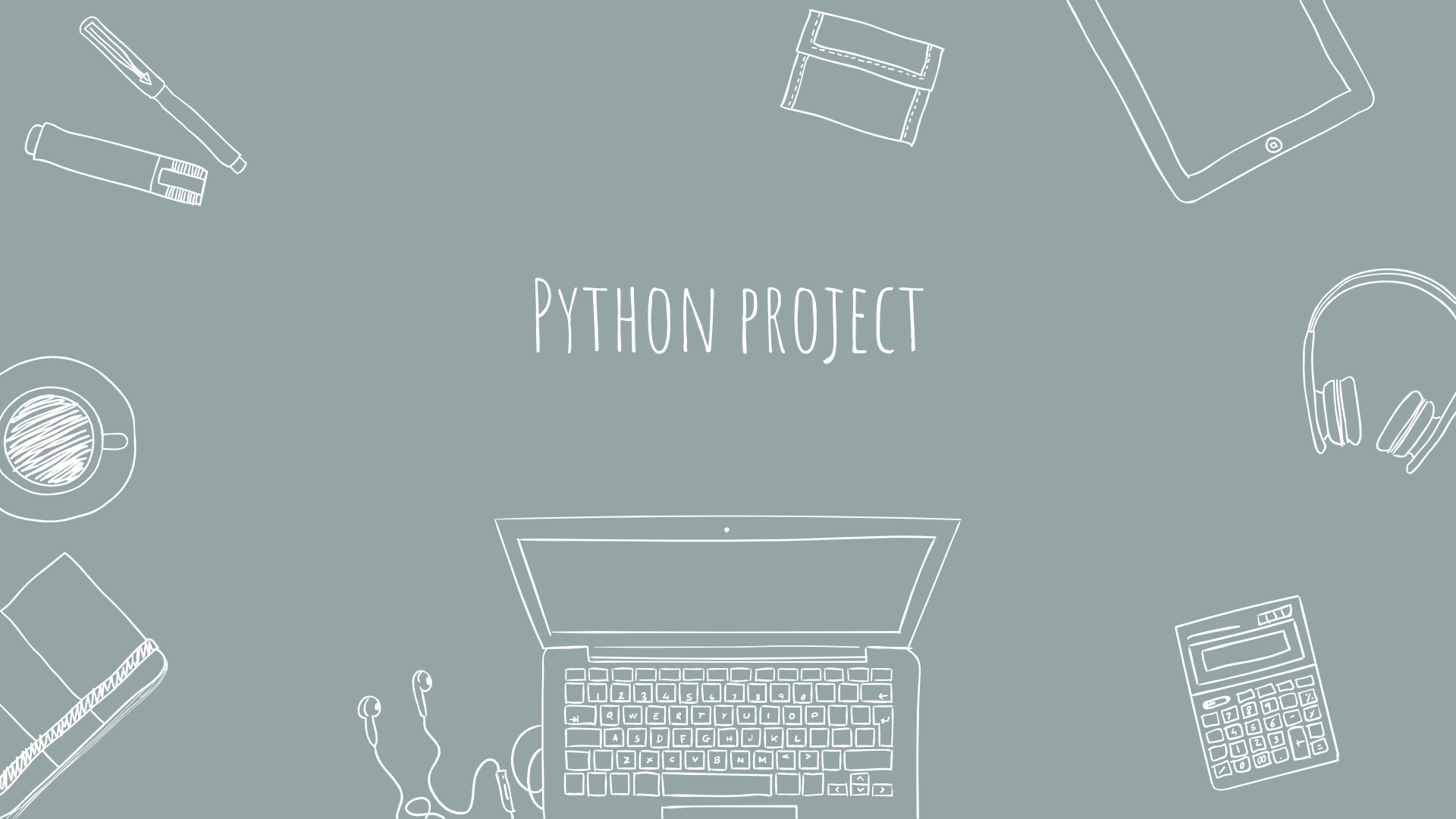


# PYTHON PROJECT



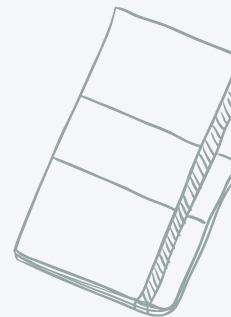
# 組員

林哲玄 B06102092

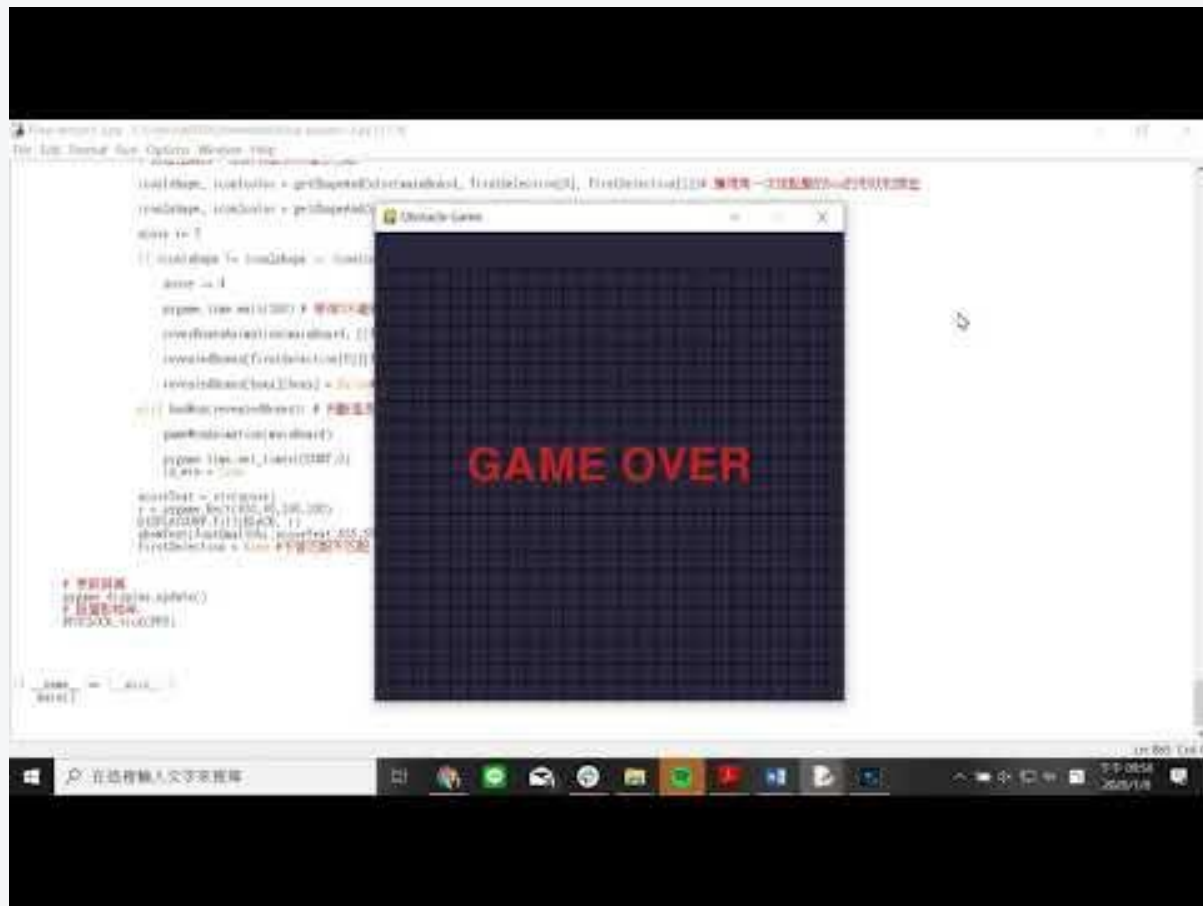
許珮庭 B05303102

蘇映瑄 B05704092

黃冠維 B08104014

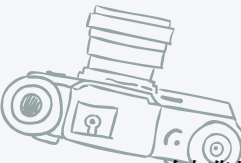


# DEMO




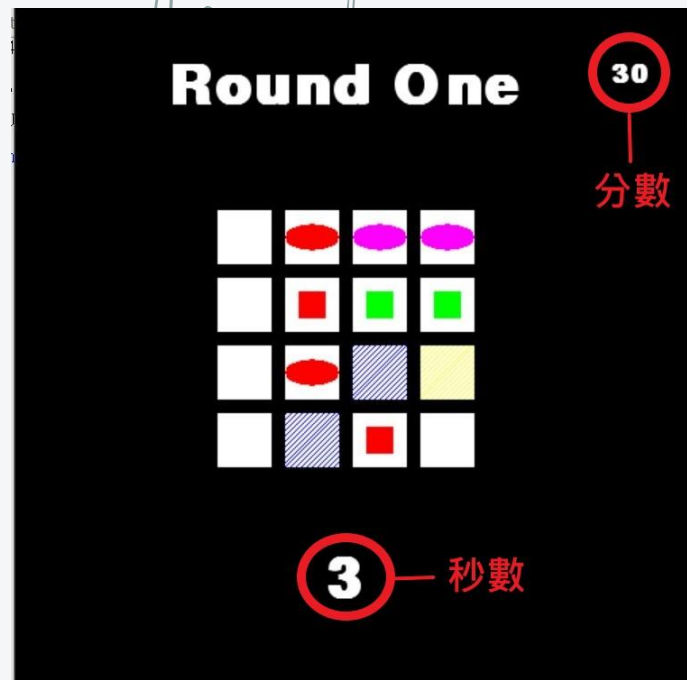
# MEMORY GAME - 記憶翻牌





針對現有程式進行優化：

1. 修正顏色及圖案、改變總方格數
  2. 更換背景色並加上 Round One
  3. 加上倒數計時器，時限內未完成立即重新開始
  4. 加上分數
- 



CATCH





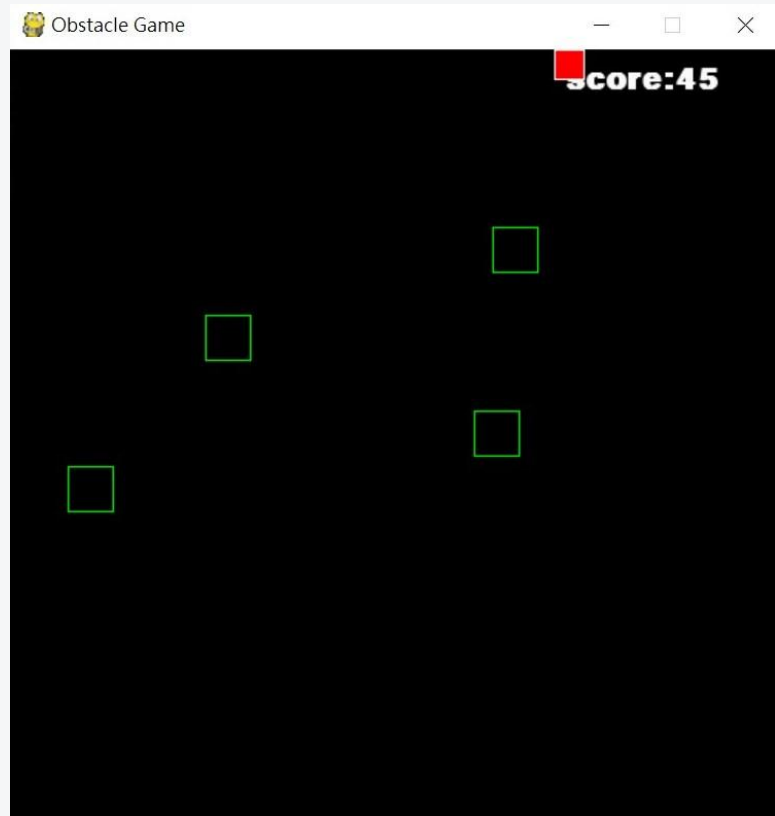
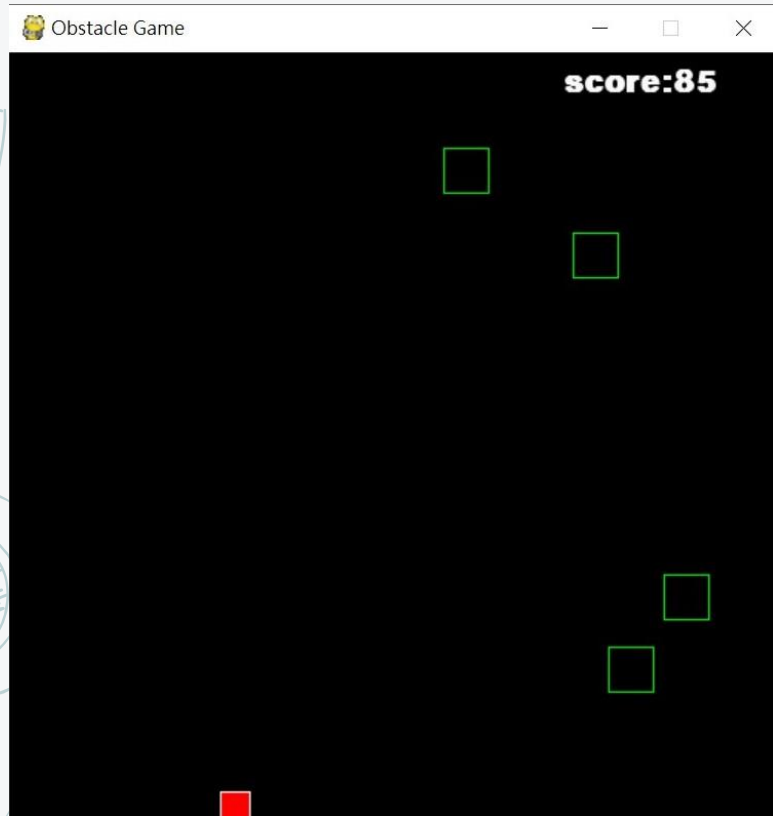
移動方式:

✓ 空白鍵、上下左右移動鍵

操作:

✓ 紅方塊若位於遊戲畫面底部，玩家可透過按向下鍵使紅色方塊移動至視窗頂端；紅方塊若位於遊戲畫面頂端，玩家可透過按向上鍵使紅色方塊移動至視窗底部

✓ 遊戲的難度會隨著分數增加遞升





## WIN AND LOSE

Win:

✓ 分數大於或等於 140 分

# SNAKE GAME - 貪食蛇

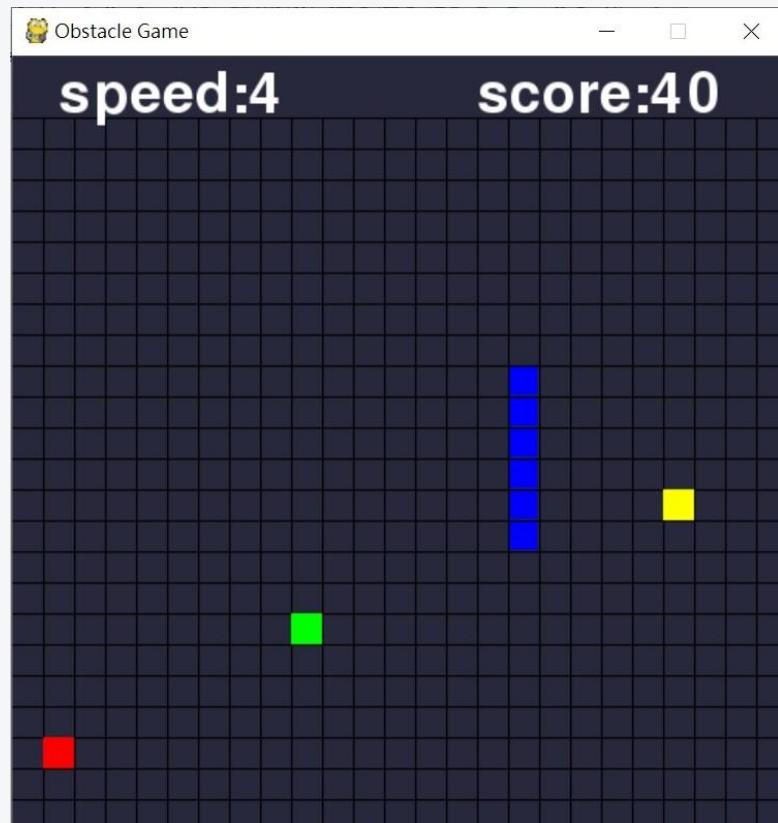


# 果實

綠果實:分數加**10** 分, 蛇身體加一格

黃果實:分數加**20** 分, 蛇身體加兩格

紅果實:分數減**10** 分, 蛇身體減一格



## WIN AND LOSE

WIN:

✓ 分數大於或等於 **100** 分

GAME OVER:

✗ 當分數小於 **0** 或一開始就吃到紅果實

✗ 當蛇頭碰到界線或蛇頭碰到蛇身

## WORK DISTRIBUTION

林哲玄 B06102092: Snake Game + PPT + user's manual

許珮庭 B05303102: Memory Game + Demo Video + PPT

蘇映瑄 B05704092 : Memory Game + PPT + user's manual

黃冠維 B08104014 : Catch + Install Pygame

# 1/11 回家投票



THANK YOU FOR LISTENING

