



卸鬚子!

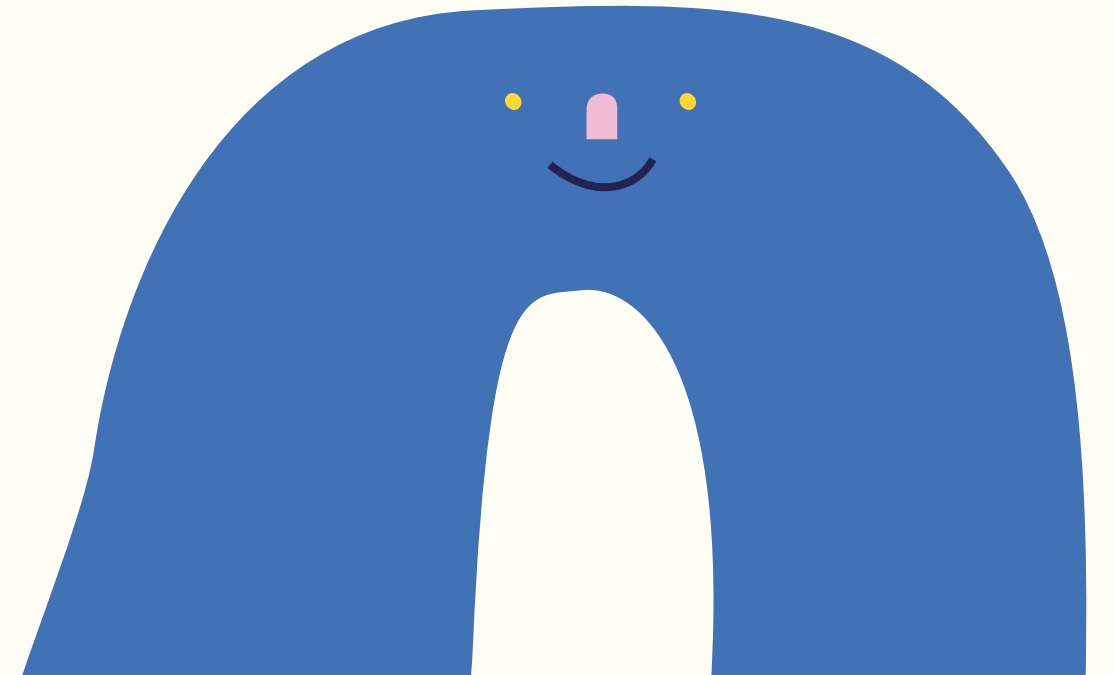
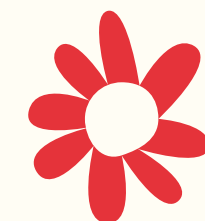
娛樂城777

~保證輸到沒鬚子~

110502507 曹育瑄

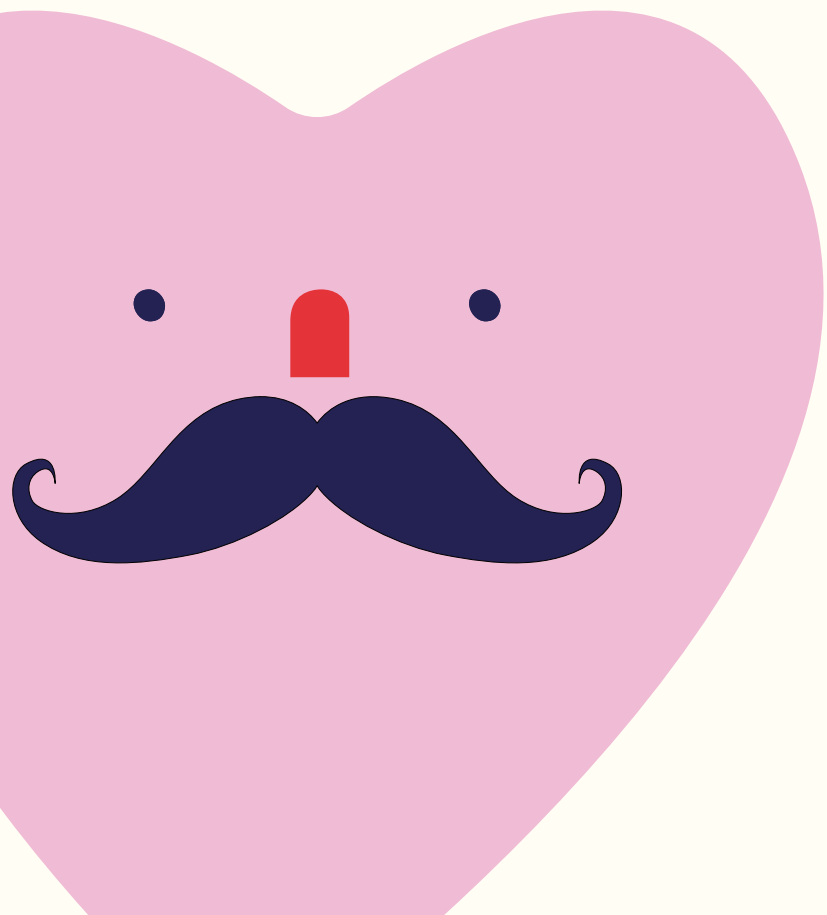
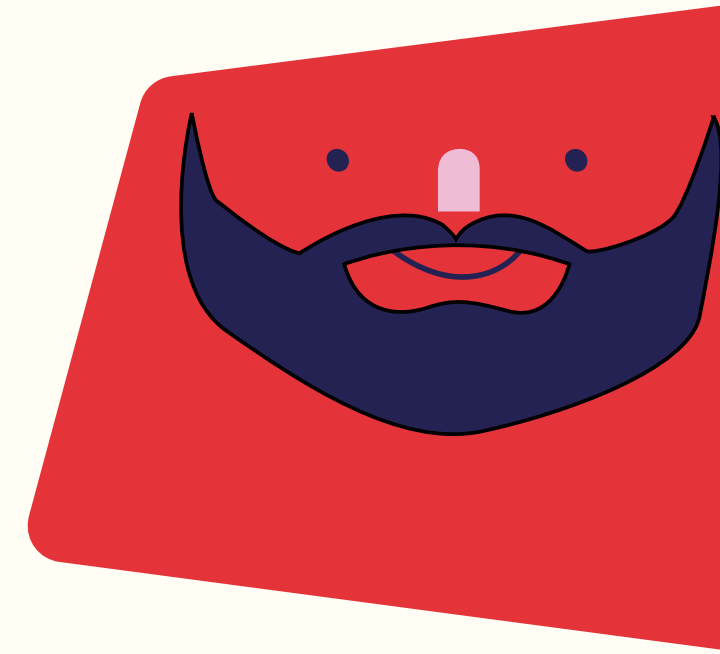
110502538 林芝嫻

110502542 劉豐萱

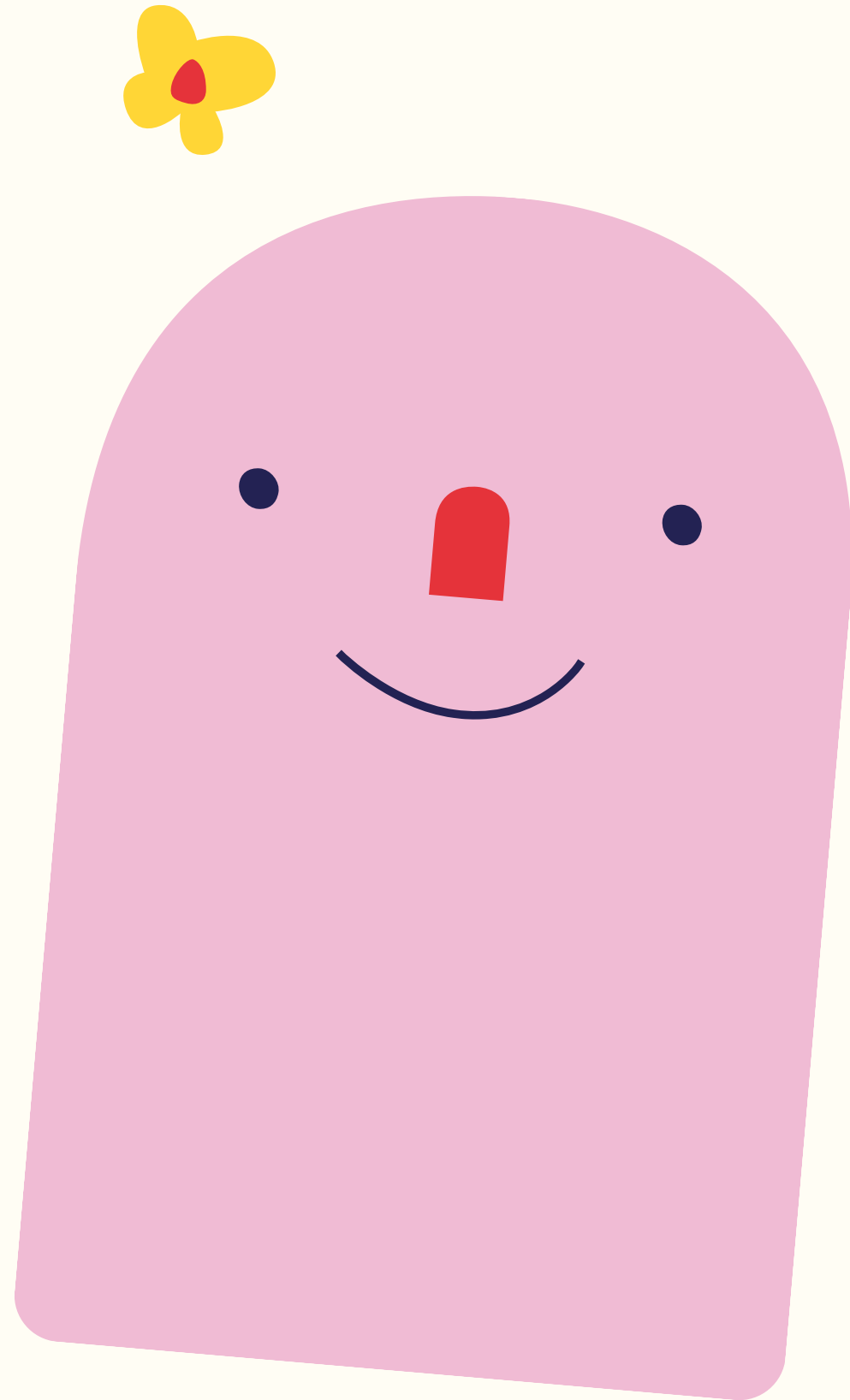


主題介紹

小鬍子先生愛賭博，
有一天他來到小鬍子娛樂城，
他覺得這裡是人間天堂，
於是他開啟了賭博之路。



遊戲介紹 I



遊戲初始設定鬍子長10公分

遊戲成功 獎勵加鬍長

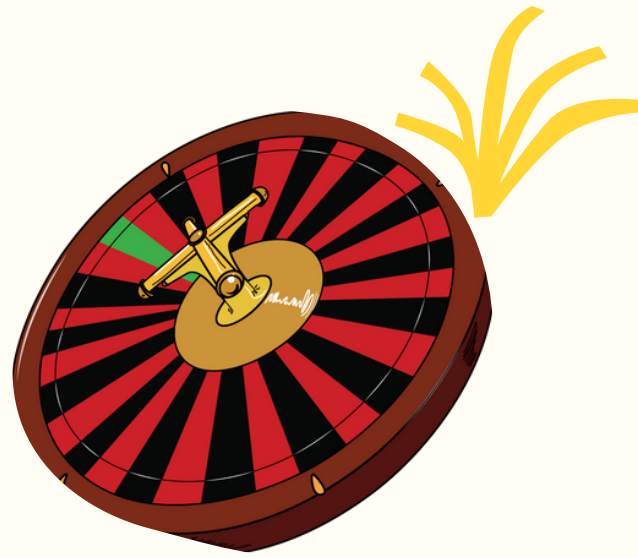
遊戲失敗 懲罰扣鬍長

Happy Ending—發現出口、浪子回頭

Bad Ending—輸到沒鬍子、移送監獄



遊戲介紹II



幸運輪盤

輪盤指針指向
獎勵、懲罰
或更換新造型



賽馬

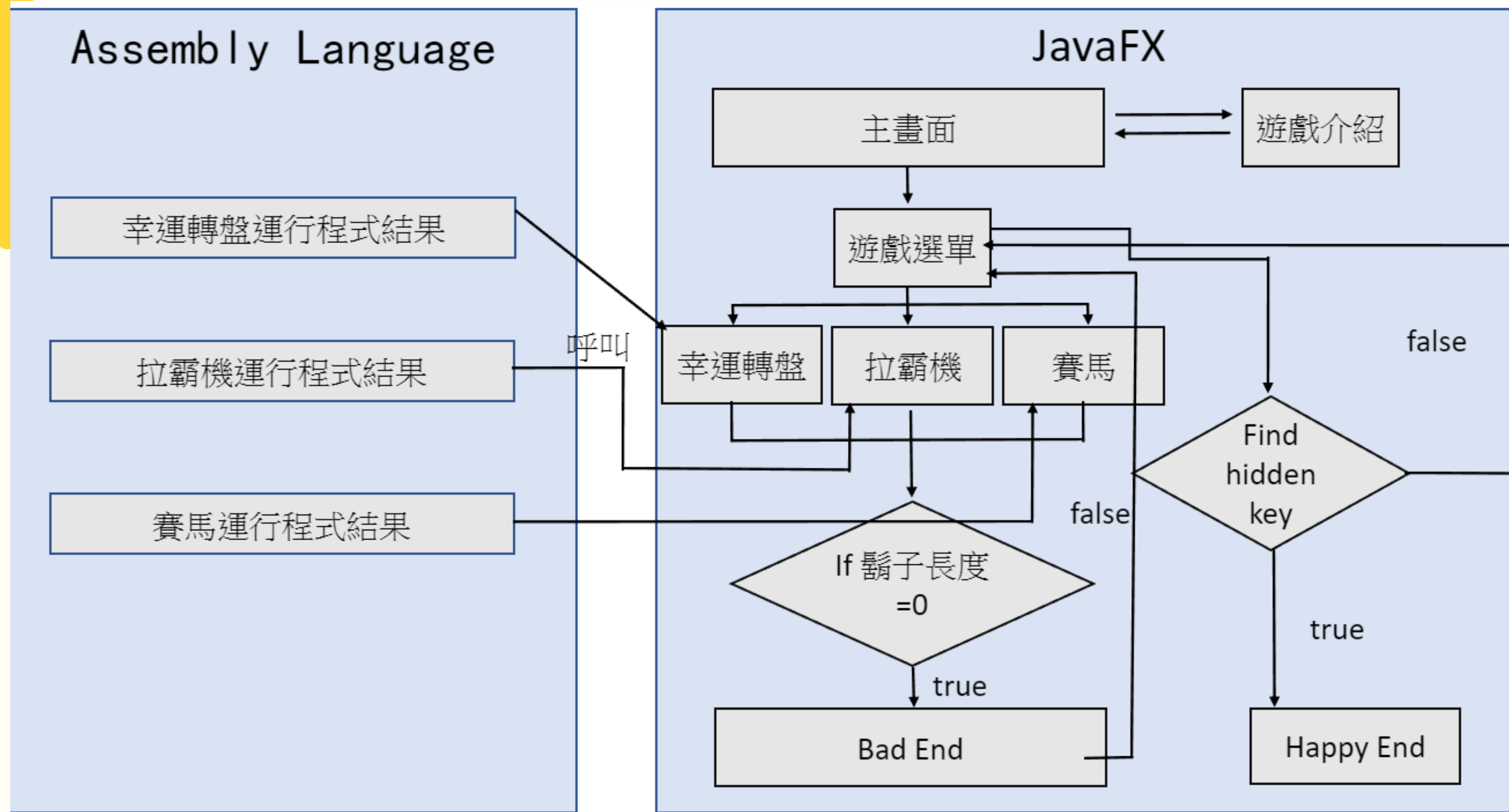
選擇馬匹
被選擇之馬匹
在競賽中
勝過其他馬匹
即可得獎勵
反之懲罰



拉霸

螢幕中三張圖片相同
即可得獎勵
反之懲罰

程式流程



ASSEMBLY CODE



LIBRARY: Irvine32.inc

PROCEDURE: CreateFile
WriteFile
Randomize
RandomRange

```
1  include Irvine32.inc
2  .data
3      ranNum BYTE ?
4      filename BYTE "plate.txt",0
5      fileHandle DWORD ? ; handle to output file
6      bytesWritten DWORD ? ; number of bytes written
7  .code
8  beardplate PROC
9      INVOKE CreateFile,
10     ADDR filename, GENERIC_WRITE, DO_NOT_SHARE, NULL,
11     CREATE_ALWAYS, FILE_ATTRIBUTE_NORMAL, 0
12     mov fileHandle,eax ; save file handle
13
14     call Randomize
15     mov  eax,9      ;get random 0 to 99
16     call RandomRange ;
17     add  eax, 49      ;make range 1 to 100
18     mov  ranNum,al   ;save random number
19     mov  edx,4       ;number of bytes
20
21     INVOKE WriteFile, ; write text to file
22     fileHandle, ; file handle
23     ADDR ranNum, ; buffer pointer
24     1, ; number of bytes to write
25     ADDR bytesWritten, ; number of bytes written
26     0 ; overlapped execution flag
27     INVOKE CloseHandle, fileHandle
28     exit
29  beardplate ENDP
30  END beardplate
```


分工表

33%



劉豐萱

組合語言遊戲運行程式

整合程式

33%



曹育瑄

GUI設計

組合語言連接GUI介面

報告

33%

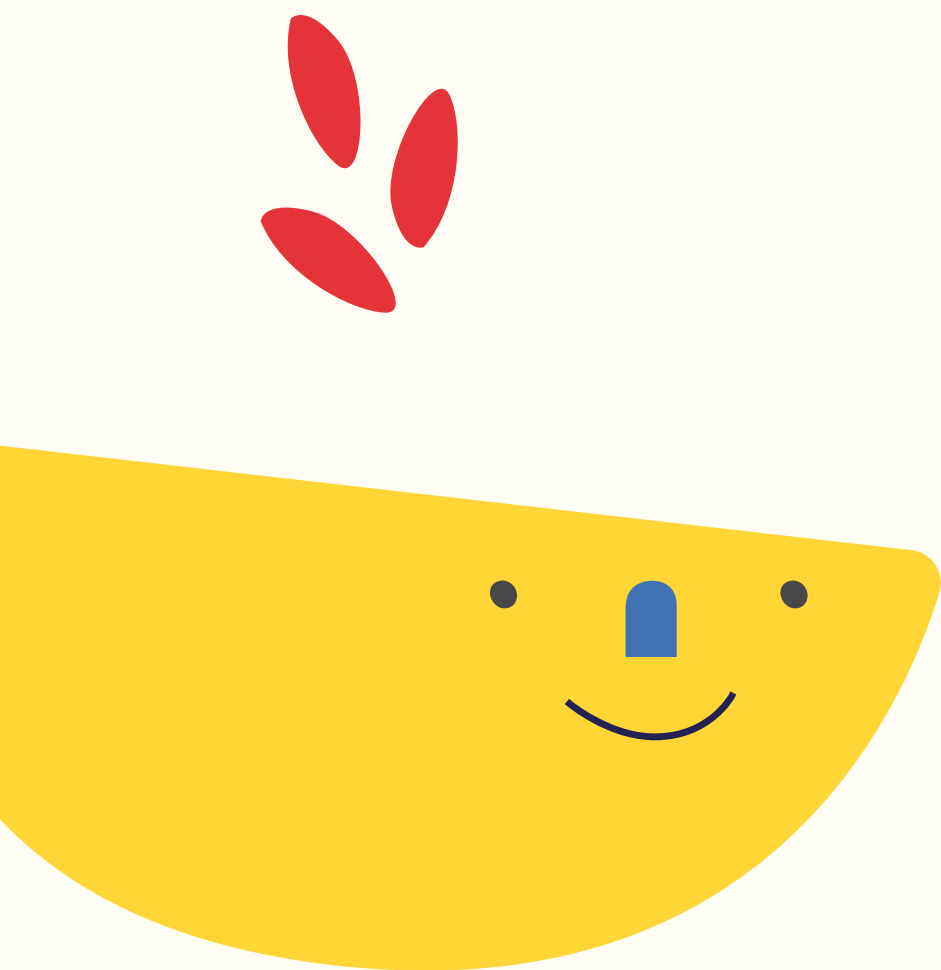


林芝嫻

GUI設計

組合語言連接GUI介面

報告



LET'S DEMO

