

第七組：B00902067 曾柏寧、B00902051 李益昌、B00902104 楊勛

## 分工

我們一個人專門負責製作關於戰鬥系統的一切，包跨戰鬥畫面、戰鬥模式、敵人跟男女主角的 **class** 設計；一個人負責找素材、想劇情跟撰寫每張地圖上碰撞的描述；一個人負責劇情上相關的事件觸發、對話系統、隨機遇敵系統以及一些 **menu** 的設計。

## classes 之間的關係

我們引用了 **slick 2D game** 跟 **OpenGL** 兩個 **third party library**，因為我們的遊戲是一個 **state based game**，我們主要的 **classes** 有一個 **extends StateBasedGame** 的 **class** 叫 **Game** 跟各個 **extends BasicGameState** 的地圖、主選單以及戰鬥畫面。在戰鬥系統中，各個怪物跟人物都是繼承一個叫做 **Character** 的 **class**，這裡面會包含戰鬥所需的等級、經驗值等等的資料。

## 設計上的優點

我們這樣設計上的優點在於，**third party library** 將很多跟遊戲設計無關的麻煩 **coding** 的部分處理完了，我們可以專注在遊戲的設計上。另外，因為是 **state based game**，每個人可以專注在寫一種類型的 **state**，到時候要整合時，只要商量好切換 **state** 時要傳遞的資料，就可以輕易地組合成一個遊戲。

## 設計上的缺點

我們為了利於分工每一張地圖都是一個 **state**，但這麼一來它們有不少重復且類似的地方，我們目前是將程式碼在它們之間複製，但這樣很容易錯誤產生。其實它們應該要有一個共同的祖先，然後讓這些地圖都繼承這個 **class**。此外因為是分別寫的關係，整合起來的各個 **state coding** 的風格差很多，顯得有點不易閱讀。在戰鬥系統方面，因為我們只有一個戰鬥的界面，這樣的處理方式在初始化時沒辦法很好地避免 **out of bound exception**，且我們在處理 **slick** 的 **multi thread interaction** 時沒有處理得很好，有時候會產生 **crash**。

## 如何玩

從遊戲選單點選 **start** 之後，就可以進入遊戲。遊戲中是用上下左右來控制人物移動，進入遊戲畫面後可以用滑鼠左鍵點選招是跟敵人來攻擊，也可以按右鍵來取消。如果要跟人物對話的話，可以在他面前按 **enter** 鍵，這樣就會進入對話模式，之後繼續按 **enter** 可以讓對話進行。在遊戲地圖上按 **esc** 可以叫出選單，可以用滑鼠點選回到主選單或離開遊戲之類的選項。

## 改進

如果我們有時間的話，我們會想要加上金錢以及武器系統，讓戰鬥更多變化。另外，因為中文處理的問題，我們沒有加上引導的對話，這樣一般人無法尋著主線劇情進行遊戲。最後因為時間的問題，我們還沒做好與魔王戰鬥的畫面，不過這只要設計一個叫做 **boss** 的 **class** 並加入戰鬥系統就可以了。以上是我們需要改進的地方。