

POKÉMON

DIE

| 第26組 |

吳佳穎 王靜雯 王佳雯 王毓淳



程式架構

Boss
<ul style="list-style-type: none"> - boss : JLabel - x : int - y : int + alive : boolean
<ul style="list-style-type: none"> + Boss (start, ImageIcon, int) + move () : void + disappear() : void + getX() : int + getY() : int

MyButtonListener
<ul style="list-style-type: none"> + actionPerformed (ActionEvent) : void

Music
<ul style="list-style-type: none"> + Music (String)

Start
<ul style="list-style-type: none"> - Gotcha : JButton - Bye : JButton - Pause : JButton - Conti : JButton - background : JLabel - scorePicture : JLabel - playBgd : JLabel - pauseKabi : JLabel - winBgd : JLabel - Score : JLabel - score : int + frame : Start + game : Game
<ul style="list-style-type: none"> + main (String[] args) : void + Start () + actionPerformed (ActionEvent e) : void

Fire
<ul style="list-style-type: none"> - fire : JLabel - x : int - y : int
<ul style="list-style-type: none"> + Fire (Start, ImageIcon) + move () : void + disappear() : void + getX() : int + getY() : int

Ball
<ul style="list-style-type: none"> - iconBall : ImageIcon - lbBall : JLabel - x : int - y : int
<ul style="list-style-type: none"> + Ball (Start, int) + move () : void + disappear() : void + getX() : int + getY() : int

Player
<ul style="list-style-type: none"> - iconConan : ImageIcon - ibConan : JLabel - x : int - y : int + alive : boolean
<ul style="list-style-type: none"> + Player (Start) + getX () : int + getY () : int + keyPressed (KeyEvent) : void + keyReleased (KeyEvent) : void + keyTyped (KeyEvent) : void + freeze (Start) : void + unfreeze (Start) : void

Game
<ul style="list-style-type: none"> - conan: Player - bullet : Ball - iconboss : ImageIcon - boss1 : Boss - boss2 : Boss - fire : Fire - score : int - loseBgd : JLabel - finalScore : JLabel - Score : JLabel + freeze : boolean
<ul style="list-style-type: none"> + startGame (Start) : void + run() : void + pause (Start) : void + conti (Start) : void - shoot (Start) : void - fire (Start) : void - boss1 (Start) : void - boss2 (Start) : void

Score
<ul style="list-style-type: none"> + bossScore (int) : int



程式功能介紹

開始畫面

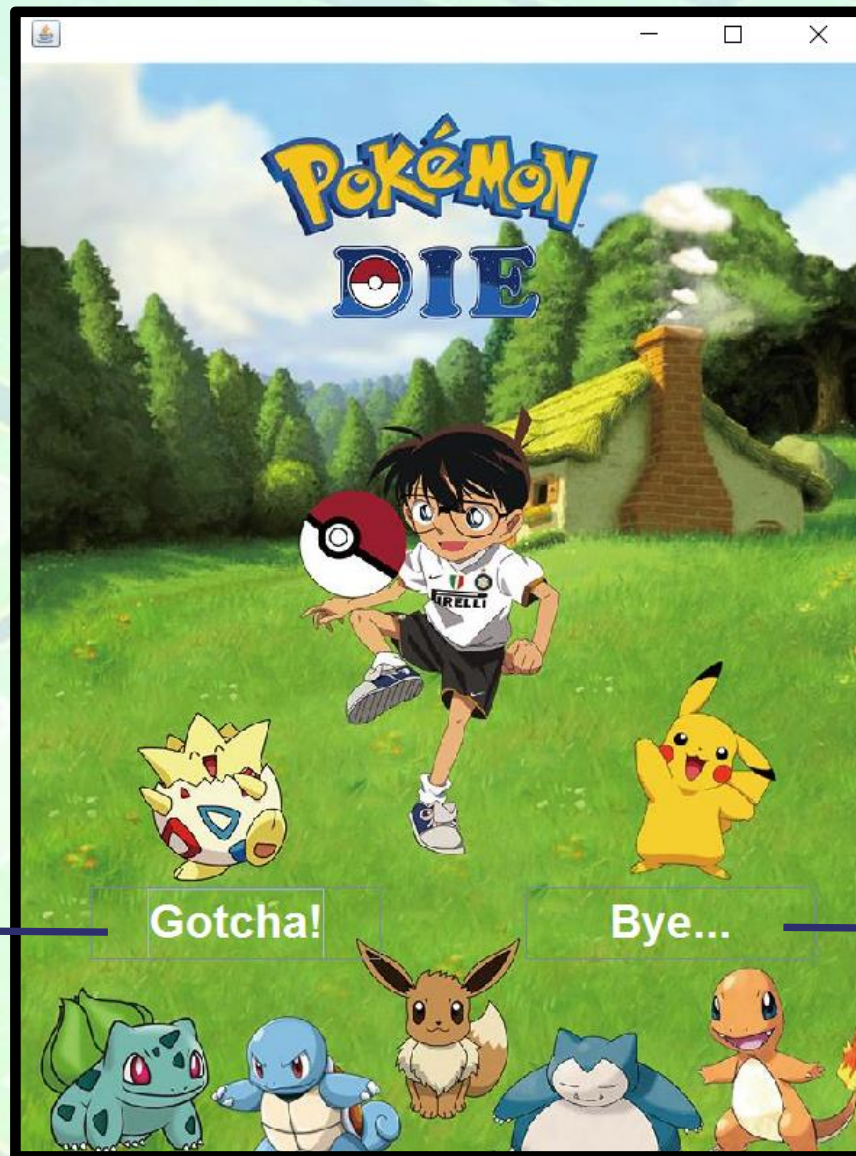
遊戲畫面

暫停畫面

結束畫面

開始遊戲

結束遊戲



程式功能介紹

開始畫面

遊戲畫面

暫停畫面

結束畫面

記分表

火球

撞到柯南，遊戲結束。

神奇寶貝

被寶貝球撞到會被收服，
若未被收服且撞到柯南，
則遊戲結束。

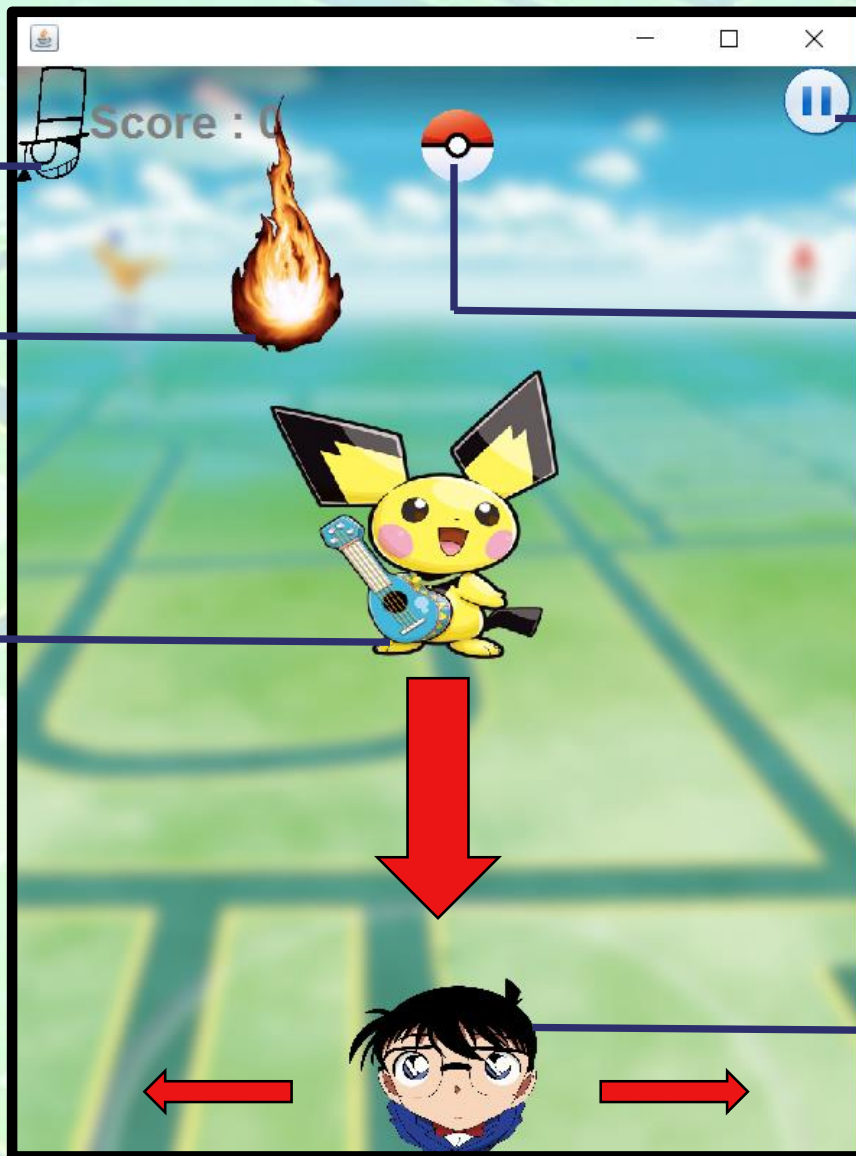
暫停鍵

寶貝球

發射出去撞到神奇寶貝即可收服。

柯南

用鍵盤左右鍵控制移動。



程式功能介紹

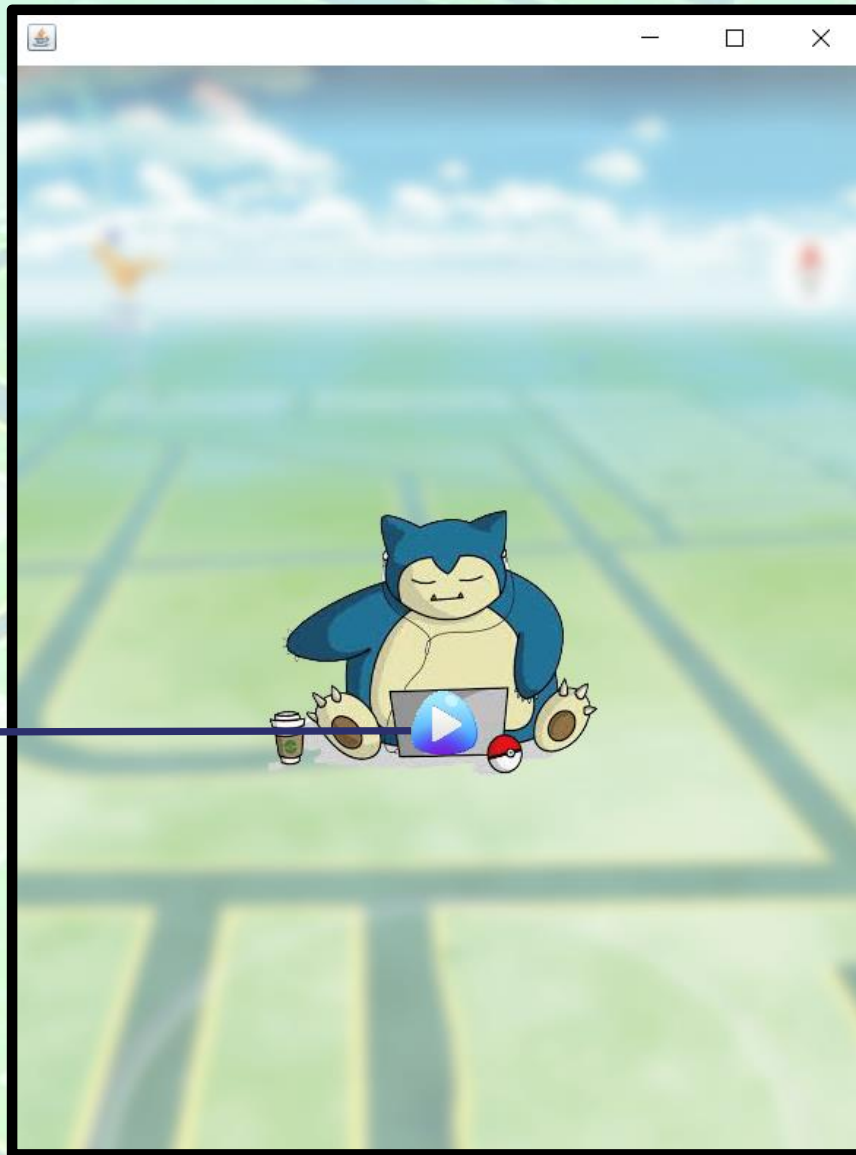
開始畫面

遊戲畫面

暫停畫面

結束畫面

繼續遊戲



程式功能介紹

開始畫面

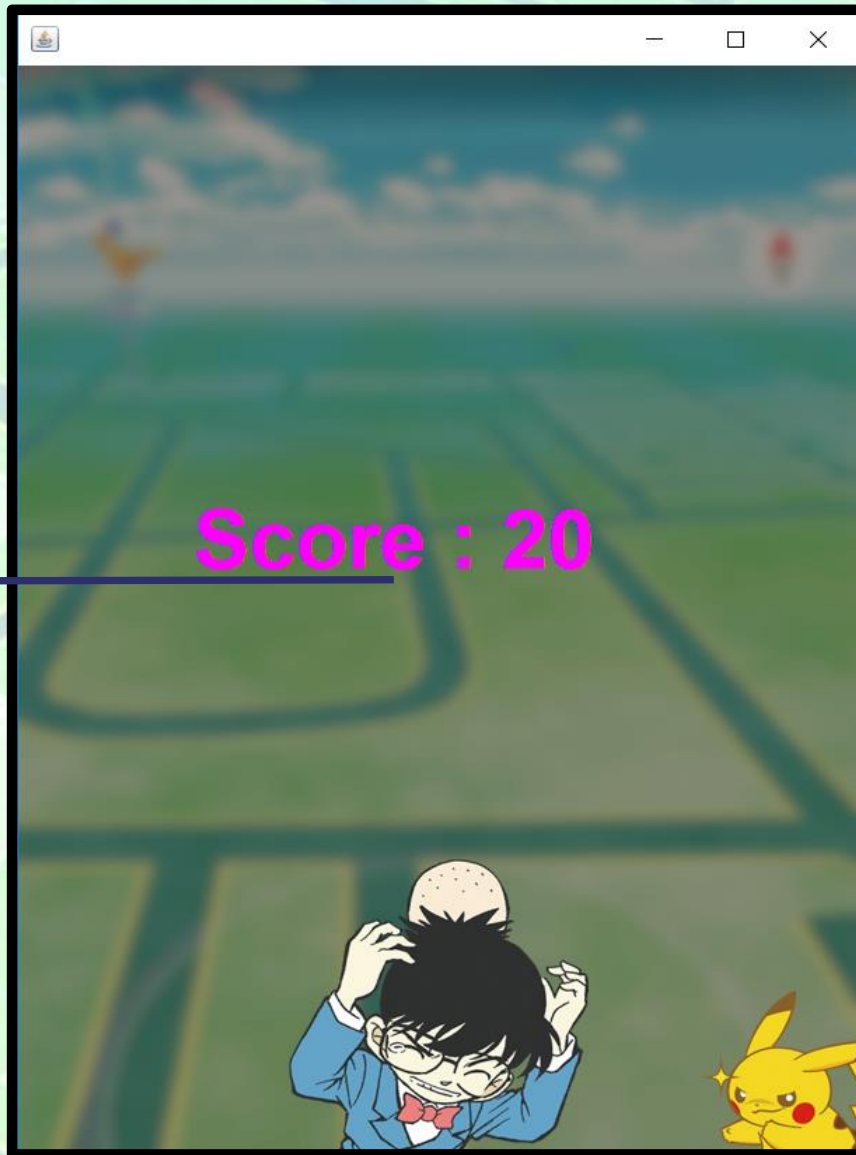
遊戲畫面

暫停畫面

結束畫面

顯示分數

Score : 20



| 組員分工 |

- 吳佳穎 / 玩家移動、發射寶貝球、碰撞判斷、暫停・繼續反應
- 王靜雯 / 遊戲介面、介面轉換、計分
- 王佳雯 / 音效、介面設計
- 王毓淳 / 神奇寶貝 + 火球隨機出現・移動・消失、PPT