

# WordleXpert

## 專案成果報告書

辜芊榕 B11009004

盧清珍 B11015012

梁姪瑄 B11015016

中華民國 113 年 12 月 19 日

# 目 錄

1. 專案簡介 .....	1
1.1 Wordle .....	1
1.2 專案亮點 .....	1
2. 團隊分工 .....	2
2.1 辜芊榕 .....	2
2.2 盧清珍 .....	2
2.3 梁姪瑄 .....	2
3. 遊戲界面與功能介紹 .....	3
3.1 主題介面樣式 .....	4
3.2 多語言支援與單字長度設定 .....	5
3.3 玩法介紹 .....	6
3.4 困難模式 .....	7
3.5 開發者模式 .....	8
3.6 遊戲結算 .....	9
3.7 帳號與成績紀錄 .....	9
4. 系統架構與設計 .....	10
5. 未來改進方向 .....	10

## 1. 專案簡介

WordleXpert 是基於經典 Wordle 的進階版本，專注於提供多樣化的功能與更強的自訂能力，讓玩家在挑戰單字猜謎的同時，享受更個性化的遊戲體驗。本專案的目標是設計一款更具挑戰性、靈活性和互動性的猜字遊戲。

### 1.1 Wordle

《Wordle》是 Josh Wardle 編寫的網頁文字遊戲，玩家要在一天內，以六次機會為限，猜中某個有五字英文字母的詞彙。

每次嘗試後，玩家可能得到三種回饋：綠色表示字母位置正確；黃色表示答案包含該字母但位置錯誤；灰色表示答案沒有該字母。



圖 1: Wordle 的截屏 (196)

來源: Screenshot of <https://www.powerlanguage.co.uk/wordle/>

### 1.2 專案亮點

- 無限挑戰模式：打破每日單字限制，玩家可隨時開啟遊戲回合。
- 多主題界面：提供多顏色主題樣式選擇，並包含深色模式。
- 多語言支援：除了英語，還支援馬來語。
- 靈活單字長度：玩家可自由選擇 5 至 8 個字母的單字進行挑戰。
- 開發者模式：特別新增開發者功能，用於測試。

## 2. 團隊分工

在 WordleXpert 專案中，我們團隊明確分工，充分發揮每位成員的專長，並在需要時相互支援，確保專案能順利完成並達到目標。以下為具體分工內容：

### 2.1 辜芊榕

- 素材準備：根據規劃設計，準備所需素材，確保開發順利進行。
- 前端開發：負責遊戲界面的設計與功能實現。
- 專案整合：將後端邏輯與前端介面整合，確保資料正確傳遞並能流暢使用。
- Demo 演示：負責現場演示，展示遊戲功能與操作流程。
- 報告檢視：檢查專案報告內容是否準確完整。

### 2.2 盧清珍

- 設計優化：改進並完善設計草圖，提升介面的一致性與美觀性。
- 後端開發：負責實現遊戲核心邏輯的功能。
- 專案調整：修復整合過程中的錯誤，確保專案功能穩定運行。
- Demo 優化：檢查簡報內容，提出改進意見，確保演示更具說服力。
- 報告檢視：協助檢查專案報告內容，確保準確無誤。

### 2.3 梁姪瑄

- 設計規劃：參與介面設計與功能規劃，制定整體設計框架。
- 後端支援：負責遊戲註冊與帳號功能的開發與測試，完善玩家體驗。
- 功能檢測：協助測試與調整功能，提升遊戲的穩定性與可靠性。
- Demo 準備：製作簡報，規劃展示流程，清楚呈現專案成果。
- 文件製作：撰寫專案報告，整理專案內容並清晰呈現核心功能。

### 3. 遊戲界面與功能介紹

我們選用 #c0d4f4 淺藍色為預設主題色，希望為玩家帶來放鬆且舒適的視覺體驗。



圖 2：首頁畫面

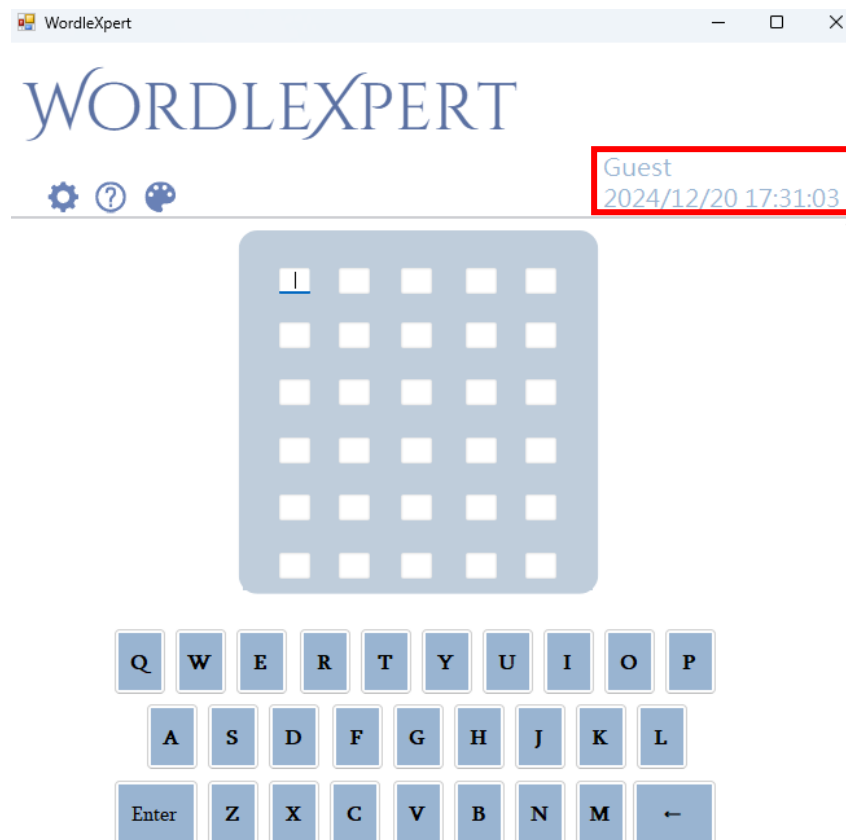


圖 3：預設遊戲畫面，含玩家暱稱與當下時間的顯示

### 3.1 主題介面樣式

另外，我們加入了顏色切換功能，供玩家選定主題色，或是在深色模式下遊戲。

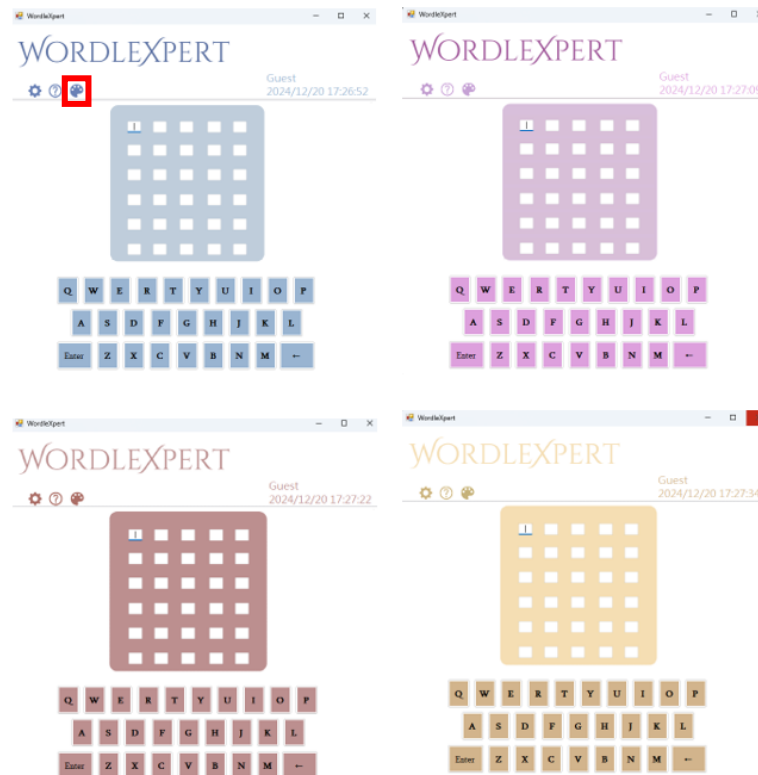


圖 4：各主題色遊戲畫面

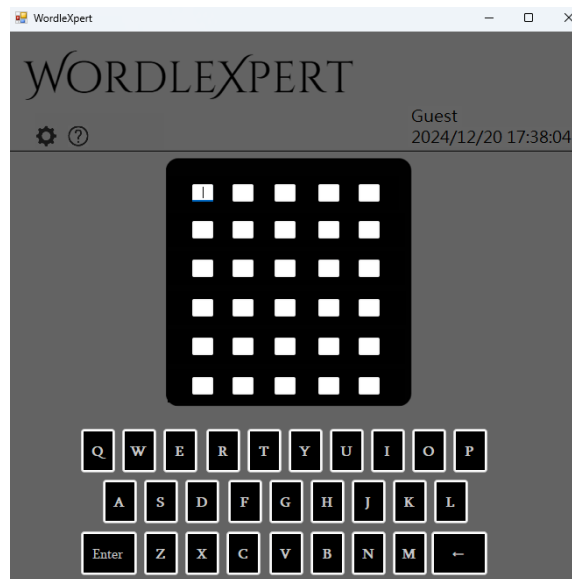


圖 5：深色主題遊戲畫面

### 3.2 多語言支援與單字長度設定

- 除了製作英語單字檔，我們還準備了同樣使用羅馬字母的馬來語單字檔。

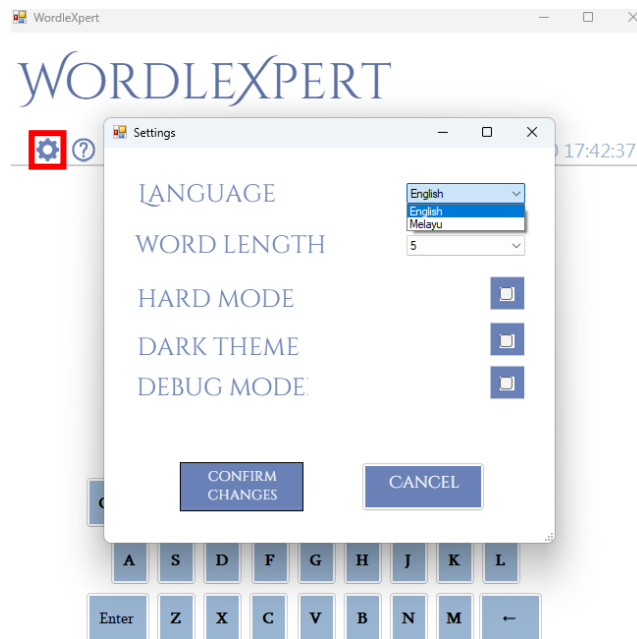


圖6：設定語言畫面

- 不論是英語還是馬來語，我們都分別準備了字母長度為5-8的單字檔。

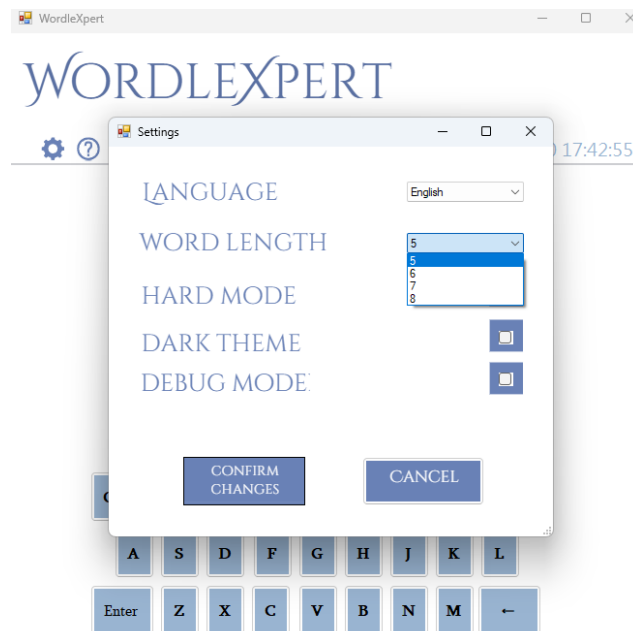


圖7：設定單字長度畫面

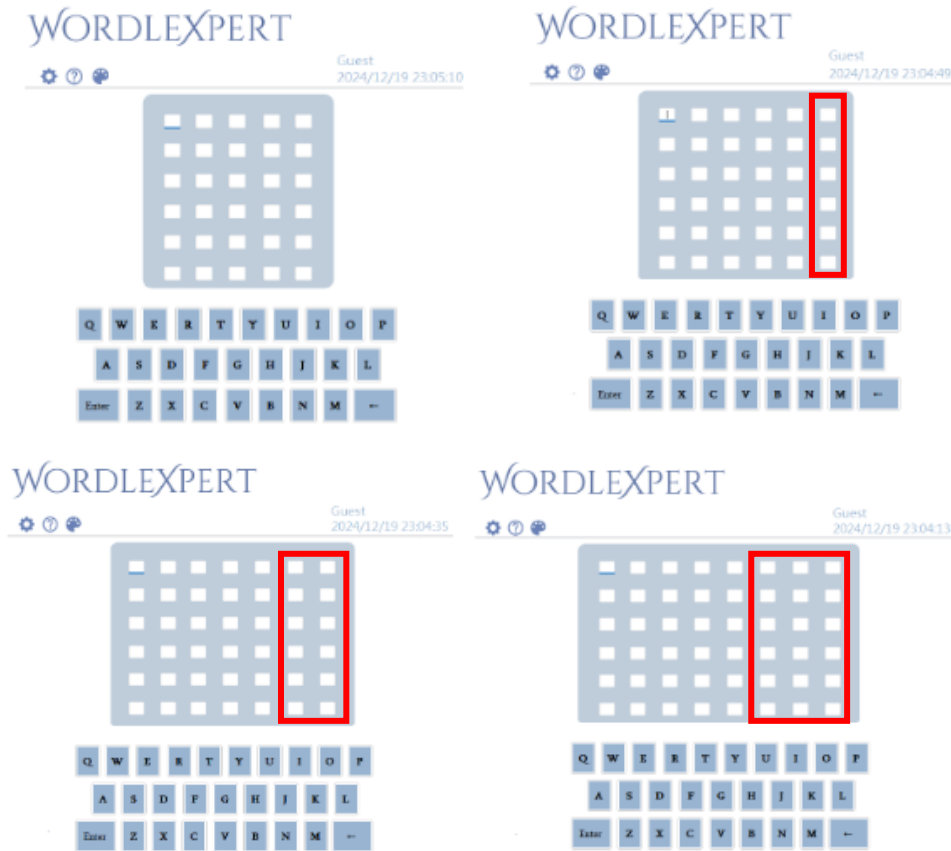


圖8：各單字長度遊戲畫面

### 3.3 玩法介紹

作為一個完整的遊戲，我們有為新手準備中、英文兩版的介紹，可點擊按鈕切換。

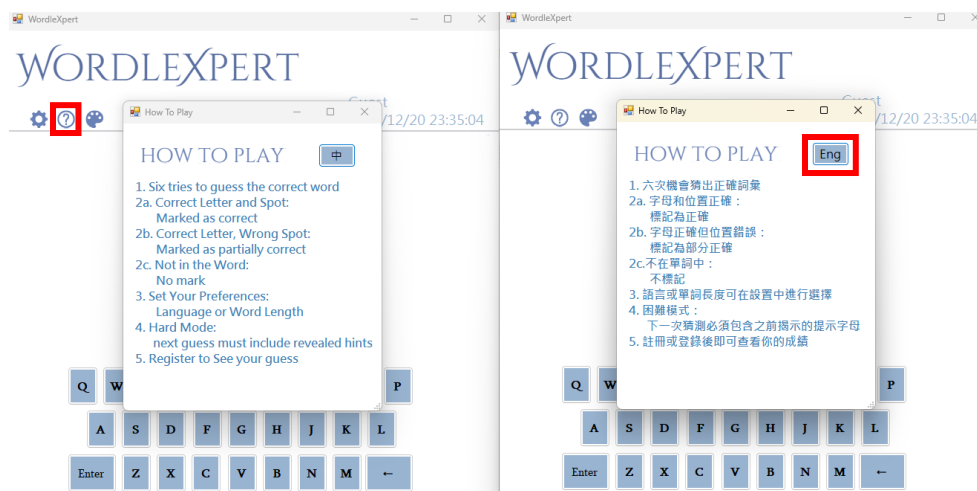


圖9：遊戲玩法介紹畫面



## 3.4 困難模式

- 在困難模式下，玩家必須包含先前猜測中揭示的正確字母。

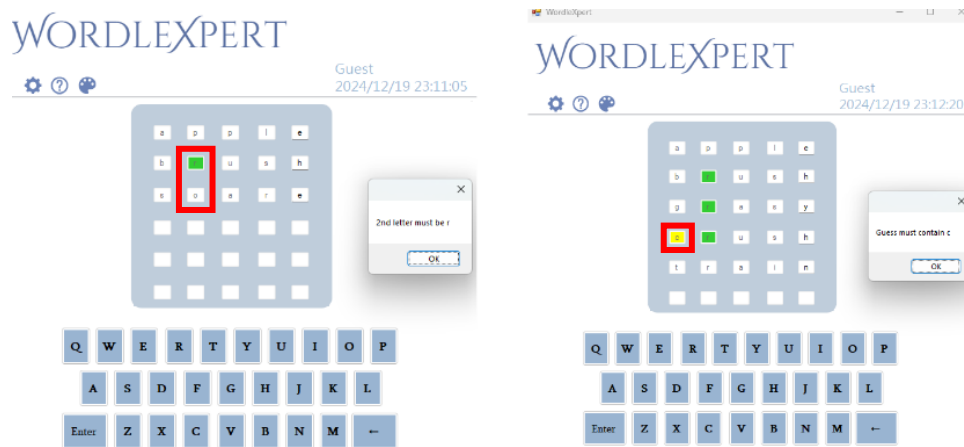


圖 10：困難模式下的報錯畫面

- 為了遊戲的合理性，我們有設定防止玩家惡意終止困難模式的功能。在玩家開始猜字之後，困難模式會被鎖定，唯有重開回合才能取消點選。

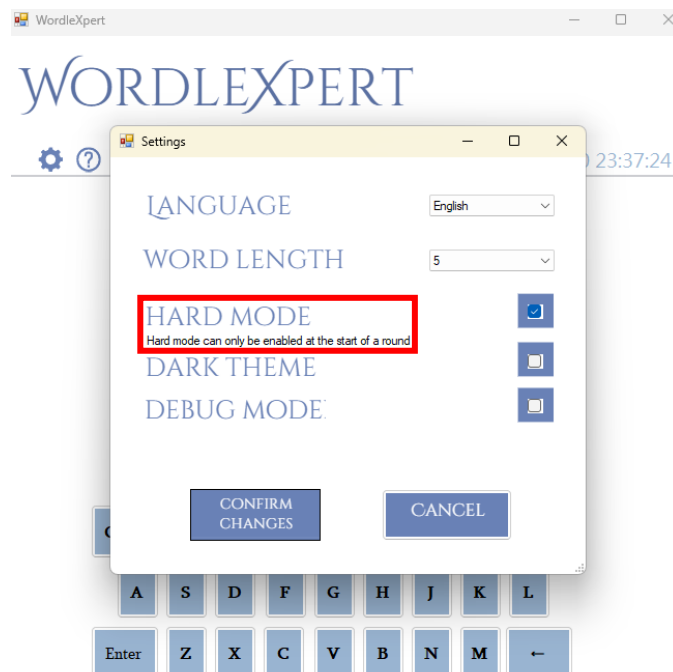


圖 11：困難模式鎖定

### 3.5 開發者模式

- 為了遊戲開發的便利，我們新增了開發者模式，在遊戲畫面中顯示答案。

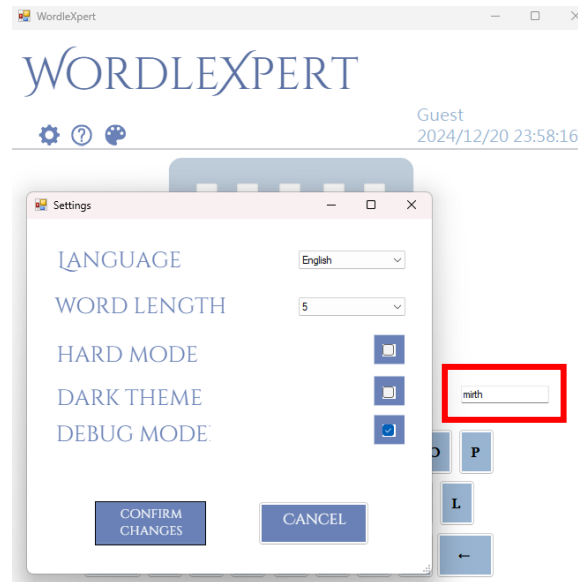


圖 12：開發者模式

- 同樣為了遊戲的合理性，唯有重開回合才能切換此功能。為了避免玩家誤觸導致遊戲重開，我們為此特別製作了確認界面。

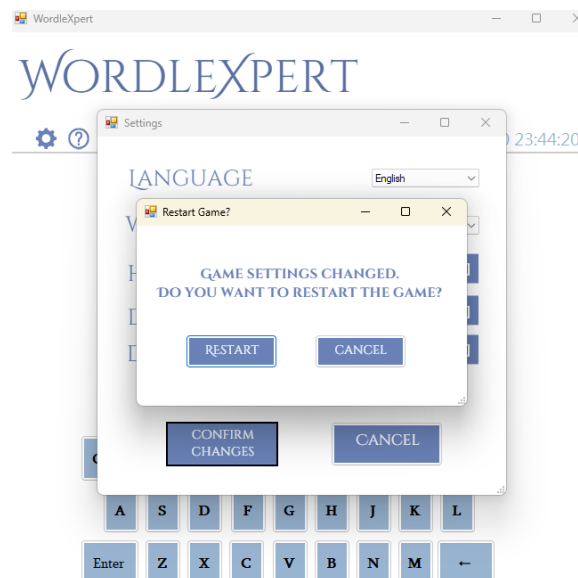


圖 13：遊戲重開確認界面

### 3.6 遊戲結算

六次內猜對單字會顯示勝利；反之失敗，並顯示正確單字。

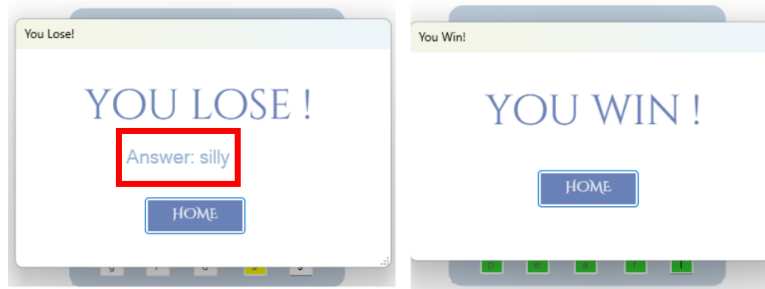


圖 14：遊戲回合結束畫面

### 3.7 帳號與成績紀錄

我們製作了完善的帳號功能，供玩家註冊以查看成績，提高玩家遊戲體驗度。

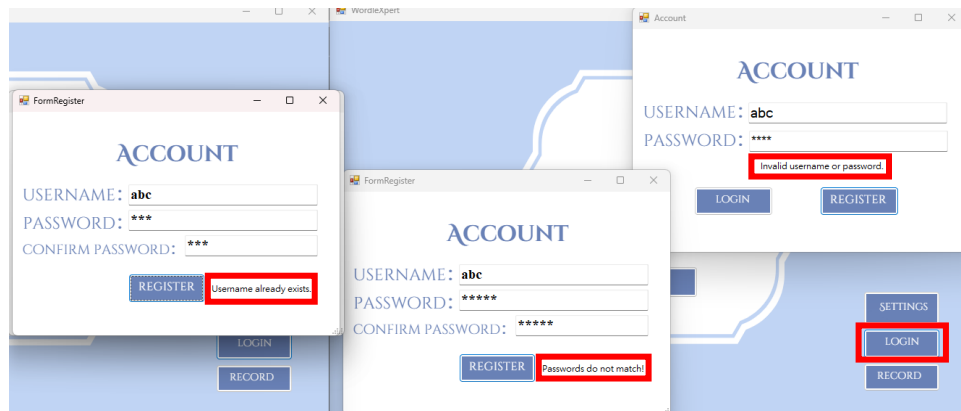


圖 15：登錄錯誤與註冊錯誤界面

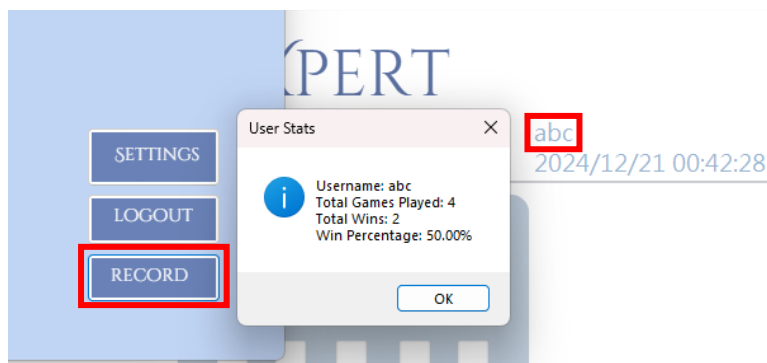


圖 16：登錄後可查詢成績且遊戲界面中的暱稱會更動

## 4. 系統架構與設計

- 前端（Windows Form）
- 後端邏輯處理（C#）

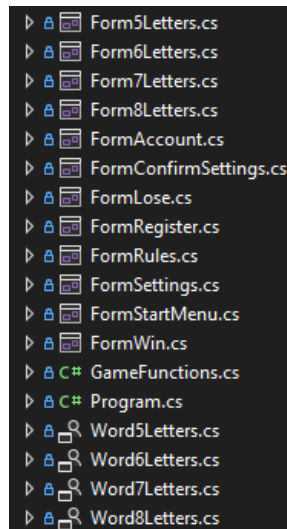


圖 17：系統架構

本專案採用 .txt 文件 作為資料存儲方式，統一管理玩家的暱稱與密碼，用於登錄驗證。同時，每位玩家擁有獨立的 .txt 文件，專門記錄其遊玩次數與勝利次數。

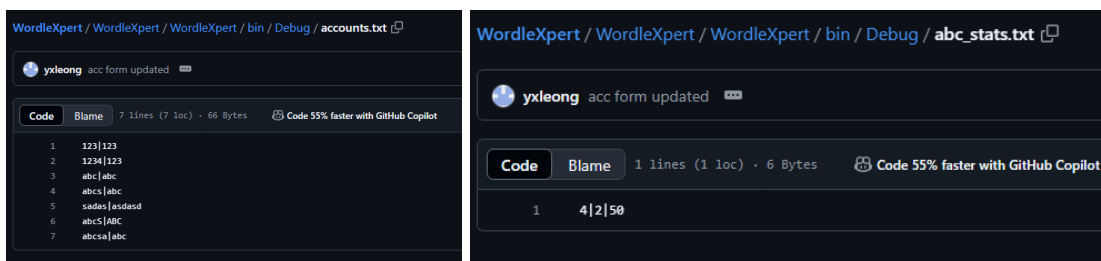


圖 18：資料儲存方式

## 5. 未來改進方向

- 增加更多語言支持，例如印尼文。
- 提升排行榜功能，支持全球玩家排名。
- 開發手機端的軟體版本。
- 添加更多遊戲模式，如限時挑戰模式。