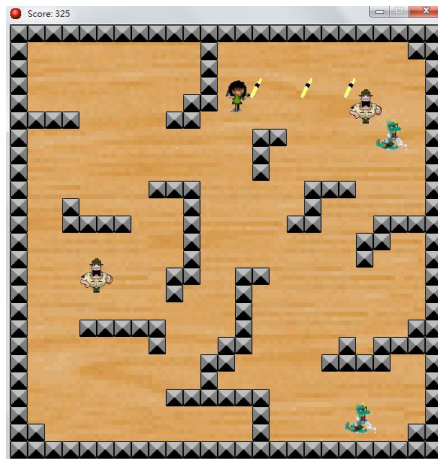


小組成員：一愛 6 號 林子晴
1 7 號 張瑞舫
2 8 號 粟滙穎
3 6 號 董乙文

簡介：小綠綠們用手上的武器打倒每一關裡的老師即可進入下一關！

遊戲設計理念：被壓榨許久的一愛學生終於受不了，因此決定打倒老師稱霸校園
其實就是讓各位同學一洩對老師的怒氣！

長腳本：每關都會增加一位 BOSS(老師) 和教官 對教官攻擊可以加分 而殺死
BOSS 即可進入下一關



遊戲畫面：

重要事件及動作的程式：按下 W 可以向上射擊 S 可以向下射擊
A 可以向左射擊 D 可以向右射擊

測試與修正：之前總會不小心就讓人物或是物品穿牆而過，目前已經修正！

每人心得：

瑞舫：

做這次的遊戲非常好玩，可是由於我自己對 GAME MAKER 沒有很熟悉所以感謝滙穎和乙文她們的努力！每一個動作都看著他們下指令和設計，真的感覺到做一個遊戲非常不容易！當打開遊戲時傳來可愛的配樂和看到人物有種特殊的感動……

乙文：

這次遊戲主要由我和滙穎負責，雖然找圖片和寫程式都不簡單，但我覺得在之中我收穫良多，非常好玩，看到自己做的遊戲會動並且可以玩給大家看的感覺真的很棒！成就感也是我在這之中獲得的東西。

予晴：雖然我在製作遊戲中沒幫上什麼忙，可是當我看到有我參與的遊戲逐漸有了配樂，動作，指令，特別的感情油然而生，進而也愛上了自己創造的遊戲。

滙穎：

這次的作業比上學期的困難好多！我負責全部的程式設計，雖然超級累又花腦力，但是我自己認為還蠻有成就感的，在自己作品動起來的瞬間，那種感動還停留在心中(吧)！因為這次的做也邏輯要很好才能順利做下去，所以每次都要精神最好的時候賣命的做。不過我也學到很多，光一個動作就需要這麼多的指令，一不小心遊戲就會被我毀了！

我自己感覺這次的活動經驗對程式設計有很大的幫助，從原本興致缺缺到欲罷不能(?)，我認為這次活動真的有讓我滿想繼續學程式設計喔!!!