

小偷快跑!!!!

◎組長:16林采萱

組員:02余甯慈 03吳宛靜 29楊子萱

◎分工：采萱：程式設計與修改、角色繪製、素材尋找

子萱：程式設計與修改、素材尋找、說明書編輯

宛靜：素材尋找

甯慈：書面報告、程式修改

◎簡介：小偷在夜晚到豪宅中偷竊，房子裡有機器人看守，只要一被發現，機器人就會跟著你跑，要盡量躲避不要被抓到囉!

◎遊戲設計理念：機器人跑得很快，遊戲的過程非常刺激，但重點是可以讓你動腦思索，怎麼把機器人帶到房間裡，使它不能追著你跑!

◎長腳本：小偷在夜晚到豪宅中偷竊，偷到寶物可以賺錢(即分數)，分數到達目標就可以晉級!!偷到名畫會讓小偷速度變慢，踩到香蕉皮則可讓速度變快，如果被機器人發現了就要快跑，分數會到門檻卻走到Exit將再次從Start處開始。

一人共有三條命，計分方式:金盤:100、杯子:200、名畫:600、戒指:700，

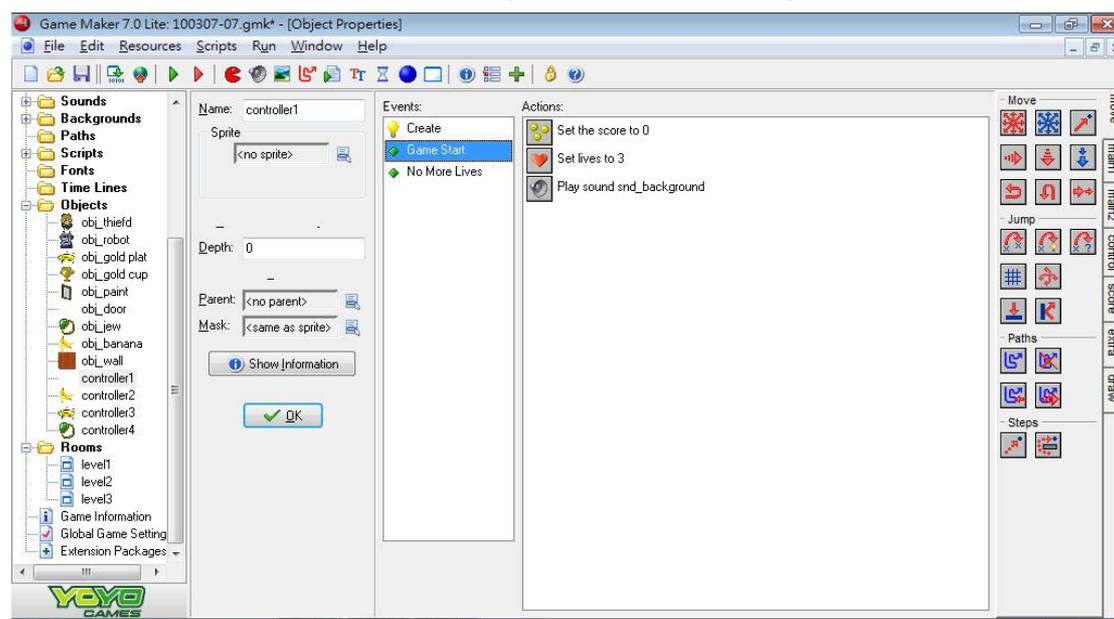
採累計制，但是被抓到重新玩的時候分數會歸零!

目標分數:第一關:6000分、第二關:12000分、第三關:20000分，達到目標分數後要逃到Exit(牆壁空格處)即可進入下一關!!

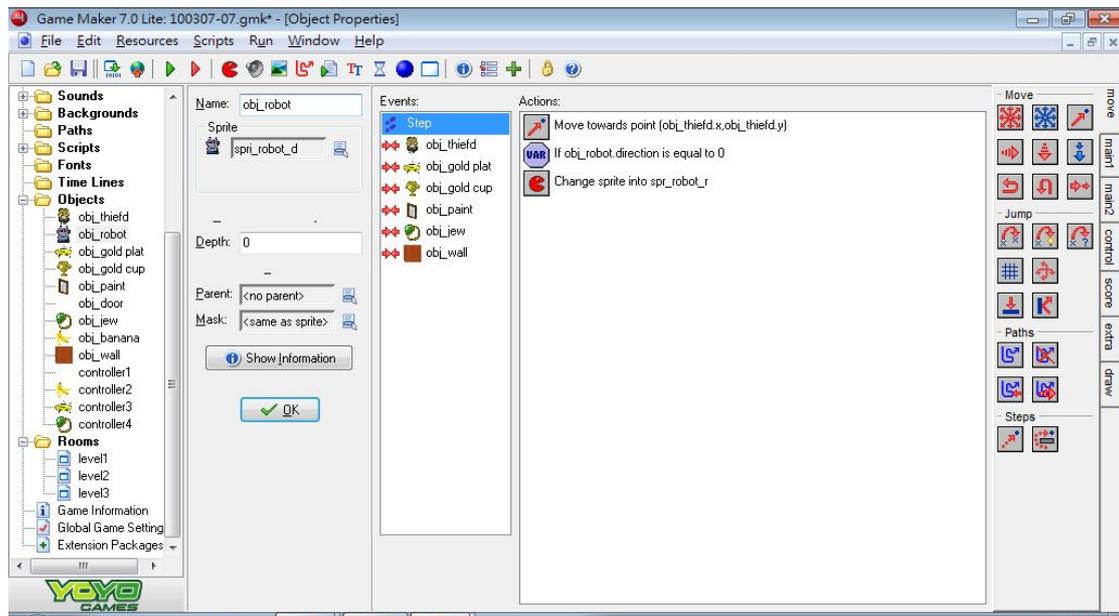
◎重要事件與動作的程式：

★這是遊戲開始時設的狀態:D

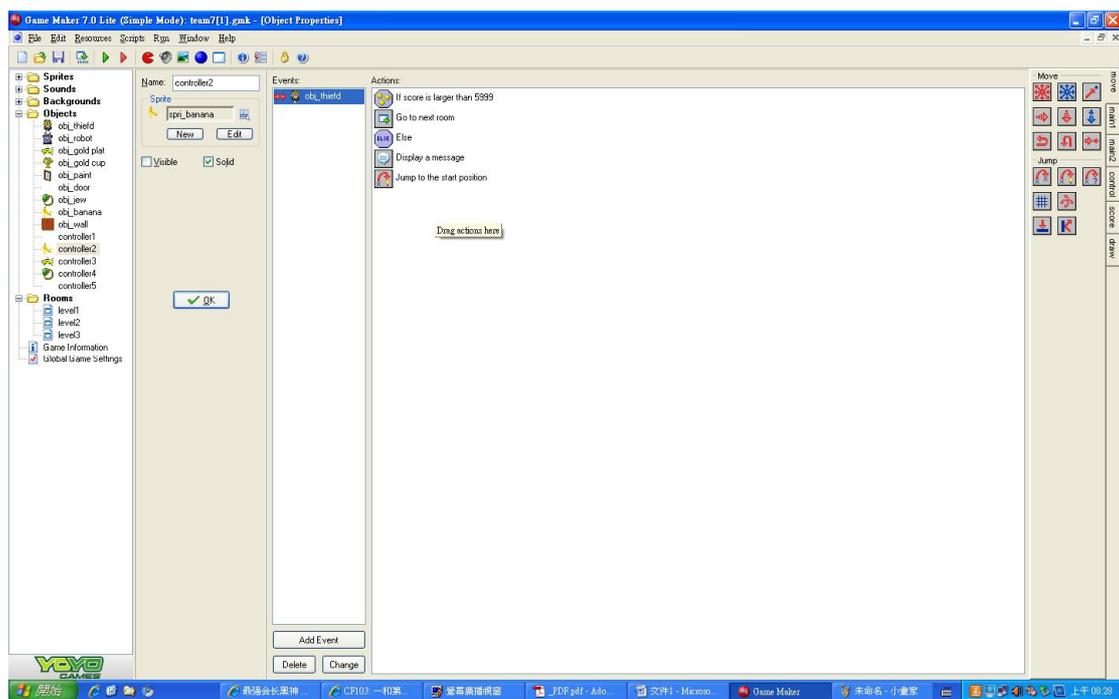
★這是我們的小偷先生在撞到機器人(也就是被抓到的時候)會發生的事件:D



★這是在機器人身上設的程式:D



★這是判斷是否能進下一關的controller(超重要!) \



◎遊戲畫面:

★第一關(Level1)



如果還未達到目標就想跑去出口的話
畫面會出現這個視窗:D



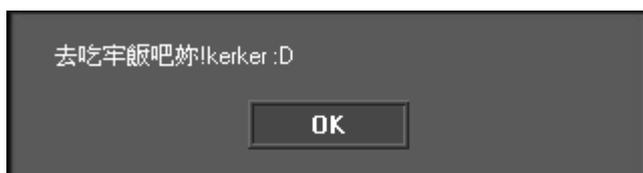
★第二關(Level2)



★第三關(Level3)



如果被機器人抓到了，就只好.....



恭喜你!你贏了這個遊戲!:D



◎測試與修正:

一開始的時候我們的機器人太多隻，目標分數又太高，使得測試者很難過關，所以後來我們降低了難度。還有在玩的時候，發現通道太小很難通過，也得再行修改。有些程式一開始的時候寫錯(ex.如何到下一關)測試了很久，都無法修改正確，我們發現邏輯真的很重要，誰先誰後一點也不能隨便呢!

◎心得感想:

★02余甯慈:

這一次的資訊作業對我來說真的是困難重重呢!現在我終於明白為什麼老師的單元名稱叫Problem solving了。在遊戲設計過程中一大堆問題要解決：素材上的啦、程式上的啦……過程很辛苦，但是結束時很有成就感。謝謝老師的大力協助，謝謝同組的好夥伴們!

★03吳宛靜:

這次的作業很有趣，雖然從零到一百不是一條好走的路，但讓我學習到了許多。感謝老師的幫忙，同組的辛苦啦!

★16林采萱:

對於製作遊戲我事實上沒有太大的概念，這次剛好當上了組長，只能盡力去把能做的做好，這稱的上是很有趣的經驗，感謝所有組員的合作和辛苦。

★ 29楊子萱:

一開始聽到我們要在短短幾星期內做出屬於自己的遊戲時實在很驚嚇，畢竟我們對於遊戲程式設計這方面的概念真的是從零開始建立。自己寫程式試著和電腦溝通的過程真的很艱辛，只能說我跟電腦實在話不投機，我寫的程式他都error，是一直經過不斷的瘋狂嘗試所有管道(key進不同程式鍵)，才慢慢把一個又一個遊戲裡的bug修掉。即使過程真的超想讓人抓狂並且興起暴力傾向想對電腦幹嘛幹嘛，但是當每個bug成功修好的那刻又是多麼美好!! 另外也要謝謝老師中午和放學都在電腦教室拯救著我們可憐(悲)的遊戲，老師超辛苦，深為被拯救者實在感激涕零!! 也要感謝所有隊員和咱們的隊長，共同討論激盪出來的這個遊戲，我可真不知不覺地產生一層感情了(哈哈)!!