

# 100309-05 組 作品說明書

## 小組成員

- 組長：42 鐘子媛 --- 說明書、遊戲美編排版  
組員：21 張文庭 --- 素材蒐集  
34 鄭又瑄 --- 音樂蒐集  
43 游惠元 --- 主要程式設計

## A. 簡介

1. 遊戲名稱：Hand in your homework
2. 遊戲類型：迷宮
3. 角色：小綠綠  
道具：蛋糕、炸彈
4. 遊戲描述：小綠綠因為考試被當，老師給他機會交一份報告以加分，截止日當天，他匆忙的到校要交報告，但老師的辦公室在最高樓的最邊角，所以小綠綠要盡快的趕到辦公室。
5. 對象：任何年齡層皆可
6. 挑戰：必須吃到所有蛋糕，躲避炸彈，以最快的時間繳交作業過關。
7. 遊戲設計理念：結合小綠綠生活，又適合各年齡玩得超簡單小遊戲！

## B. 長腳本

1. 過關方法：在時間到之前抵達過關之門
2. 控制方法：上下左右鍵控制方向
3. 得分：時間越快過關分數越高  
吃到蛋糕速度變快  
吃到炸彈速度變慢

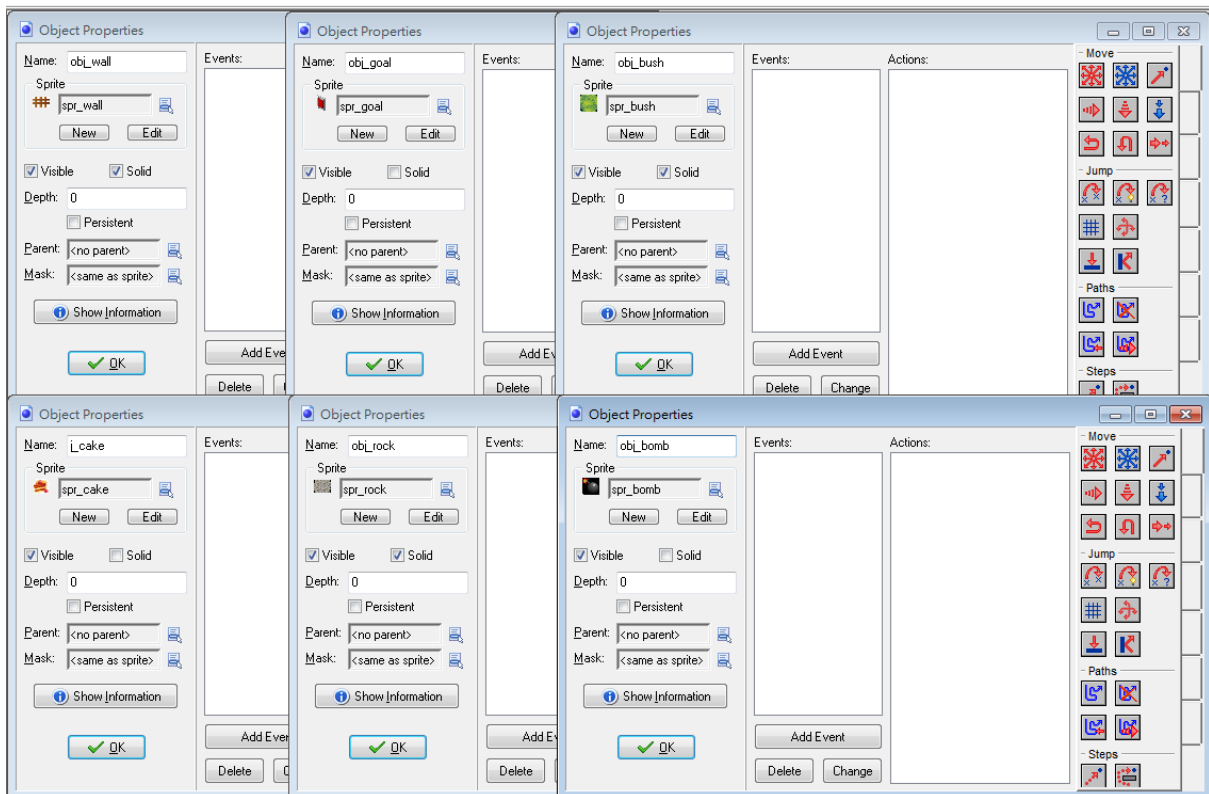
### C. 遊戲畫面

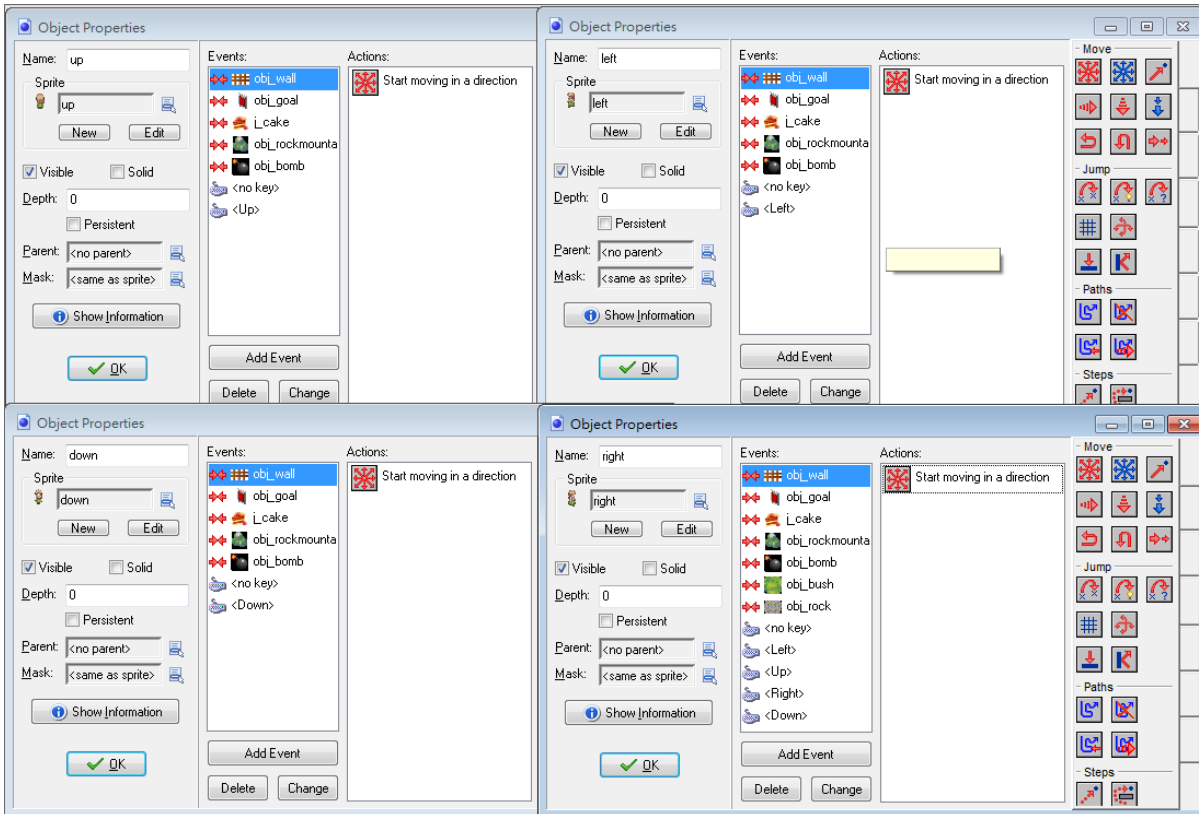
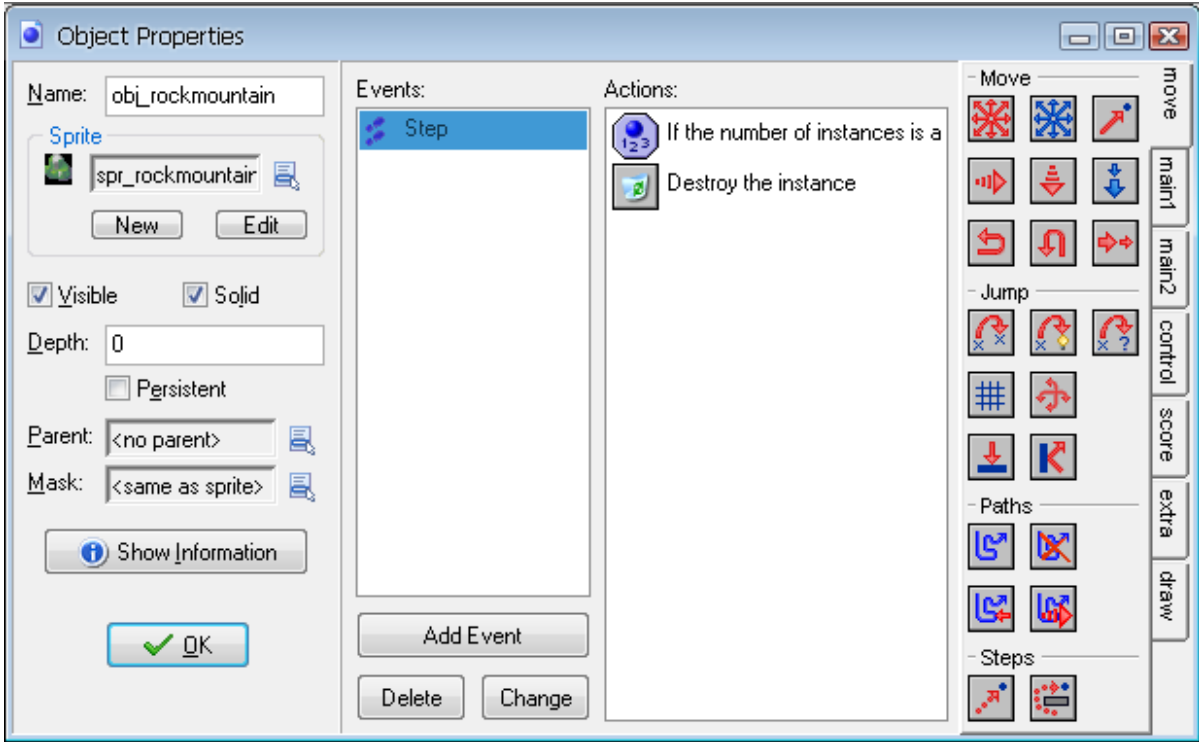


1.		20
2.		20
3.	<nobody>	0
4.	<nobody>	0
5.	<nobody>	0
6.	<nobody>	0
7.	<nobody>	0
8.	<nobody>	0
9.	<nobody>	0
10.	<nobody>	0

press <Escape> to close

#### D. 重要事件與動作的程式





## E. 測試與修正

1. 遊戲主角的人物原本只有一個方向 → 增加 sprite 和 object 後可有四個方向
2. 設定吃到蛋糕和炸彈的速度變化 → 改變 object 指令
3. 設定計時與分數的累積 → 未成功

## F. 心得

張文庭：在設計遊戲的過程中，體會到就算只是一個小小的步驟，也是需要經過設計者重重縝密的思慮，不管是遊戲的背景、音樂、關卡又或者是程式本身，都是小組辛苦而來的結晶。

鄭又瑄：這次的活動分組，我分配到的工作是找音樂！這是個超傷耳的工作，因為光背景音樂就得一個一個慢慢聽（超耗時的～）。而且有些時候，資訊教室超吵……根本聽不到！不過，我覺得這是一段很難忘的經驗～大家一起同心協力分工合作，make 出屬於我們的 game！

鐘子媛：身為組長，老實說我並沒有特別做什麼，但是組員們都很克盡自己該負責的工作，真的讓我很感動。雖然最終成品跟原本的理想相差了一段距離，但是最重要的是過程不是嗎？它仍然是我們四人辛苦帶出來的小孩喔！

游惠元：這次的遊戲設計真不容易，尤其向我這種對於電腦一問九不知的電腦白痴，更是窒礙難行，但當我一個步驟接著一個的慢慢把程式設定做出來，就好有成就感，而且看著自己做出的小人物在螢幕上跑來跑去，就覺得電腦便有趣了！謝謝組員們熱心幫助！