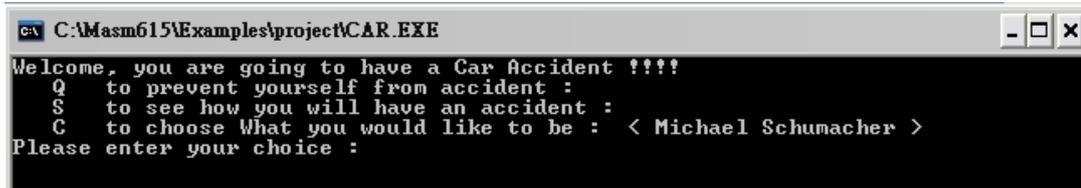


# 組語期末 PROJECT—破不了的關卡

01 / 15 / 06

## 一、遊戲介紹：

開始畫面(出現警告：你將會發生車禍！)



---

Welcome, you are going to have a Car Accident!!!!

Q to prevent yourself from accident :

S to see how you will have an accident :

C to choose What you would like to be : < Michael Schumacher >

Please enter your choice :

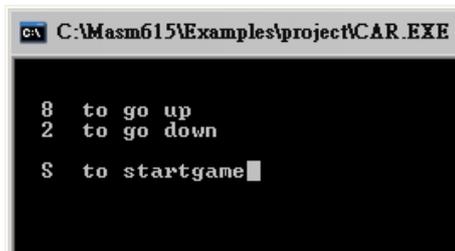
---

按 Q 離開遊戲

按 S 進入解釋畫面

按 C 選擇角色：1)舒馬克 2)麥可強森 3)F-16 戰機 4)聯結卡車

## 解釋畫面



--

8 to go up

2 to go down

S to startgame

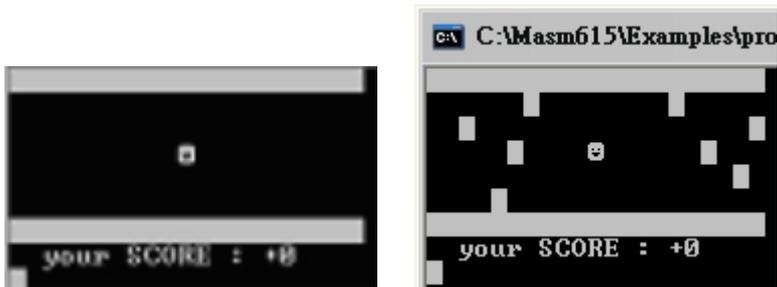
--

解釋遊戲中按 8 是上移

按 2 是下移

按 S 就可以開始遊戲了

## 遊戲畫面



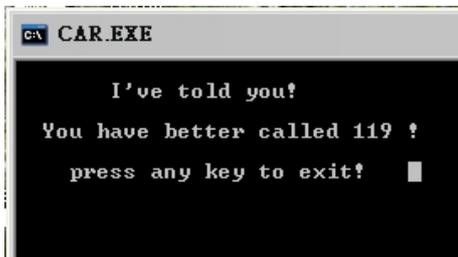
你將可以上下移動避免撞到牆壁及障礙物

遊戲共有四關，每過一關加 100 分，且速度會變快

撞到牆壁遊戲重新開始

**正如題目所說：你不可能破關的，玩了就知道！** (不是 bug 是我們故意的~哈)

## 結束畫面



---

I've told you!

You have better called 119 !

Press any key to exit !

---

然後隨便按一個按鍵畫面就會跳掉了！結束這整人的遊戲。

## 二、 程式內容分工：

### 1. 遊戲構思：周彥青 廖宜霈

想做遊戲，但又不想純粹一個讓人玩的遊戲，所以很調皮得在遊戲中動了手腳，叫人破不了。

### 2. 開始畫面：廖宜霈

主要 Readchar 和 CMP 的使用，來決定下一步要做什麼。

### 3. 車道 Random 設計：周彥青

用 RandomRange 在遊戲開始前生出 500x5 的車道，為確保玩家有路可走，每一行產生的障礙物不能超過兩個。

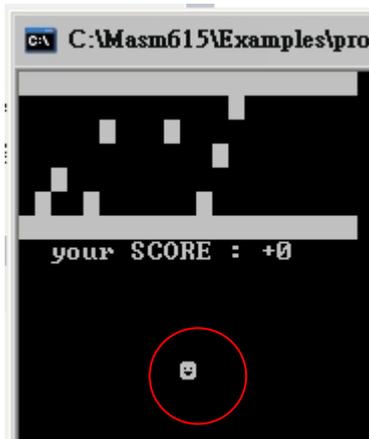
車道俯瞰圖：



#### 4. 車子上下控制：廖宜霈

遊戲畫面是每次從 500x55 中印 21x5 個，一直前進，車子是在車道印完後才用 Gotoxy 印在儲存的位置，玩家按 8 或 2 都會改變車子儲存的位置。

插曲：還未做撞牆判斷時會有這樣的畫面（舒馬克亂跑）



#### 5. 撞牆判斷：周彥青

上下兩個牆是用座標判斷，到 1 跟 7 的時候會撞牆，中間障礙物則是到車道 array 中讀取該位置資料，如果它是障礙物就是撞牆，狀態就直接跳到結束畫面了。