



學生學習

歷程檔案

分 享 會

主題名稱 牧場物語(程式專題)

作者 資訊三甲 饒○睿 組員：張○仁、林○樊、徐○博

指導教師 沈明祥 老師



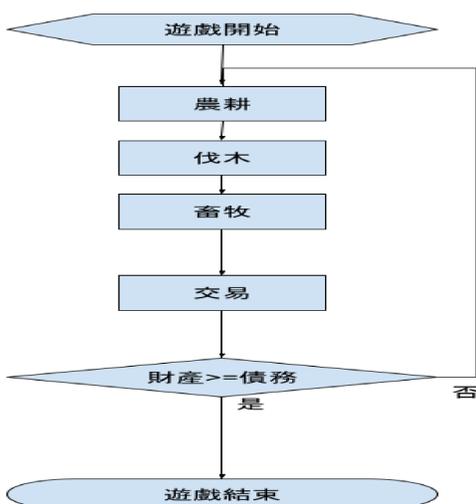
遊戲執行影片

前言

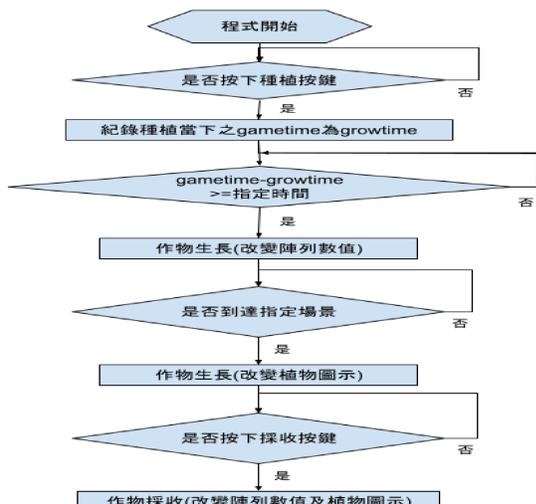
資訊科技飛速發展，現代的遊戲，充滿各種震撼人心的特效、動畫以及動聽的遊戲音效。而現在，太多的遊戲大作推陳出新，這些經典的老遊戲可以說是漸漸的被時代給遺忘了，如今，又有多少死忠的玩家依舊玩著這些遊戲呢？

這次，以Minecraft的一款經典作品《牧場物語》為藍圖，想帶大家回到過去，希望大家能夠藉由我們的遊戲，穿越時空，回憶這些經典曾經帶給我們的美好。

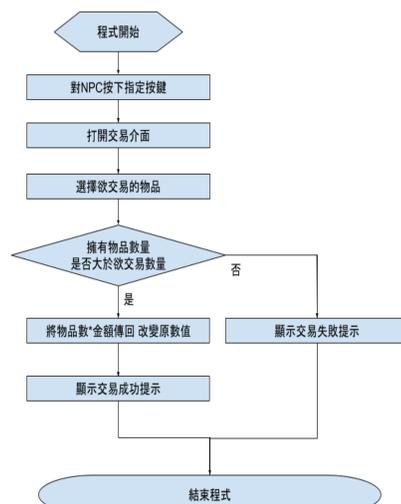
程式流程



遊戲主體流程



植物生物生長判斷



交易系統



執行畫面

學習心得與反思

這次的專題分組，我主要負責的是程式開發的部分，這也是我第一次做出一個功能比較完整的程式，和以前寫的那些練習取向的程式相比，要顧及到的東西更多，例如要考慮到不當操作的發生，就得把排除不當操作的方式也一並完成；要做新功能時，也要顧及到其他的功能，避免程式之間產生衝突，導致錯誤發生。

透過製作專題，增加對於此程式語言的了解，我認為帶給我更多的是對於時間和事務的妥善分配。在一開始，我很快地就把遊戲主程式以外的其餘功能都大致做出來了，但在開始寫主遊戲程式之後，卻因為BUG頻出，導致中途對於寫程式感到非常的苦惱，開始有點逃避寫程式，於是拖了一段時間都沒有大進度。最後迫於時間的壓力，雖然寫了都是錯，但又不寫不行。而後來找了主任以及另一名組員守仁討論了之後，我們才解決了大部分的程式錯誤。