

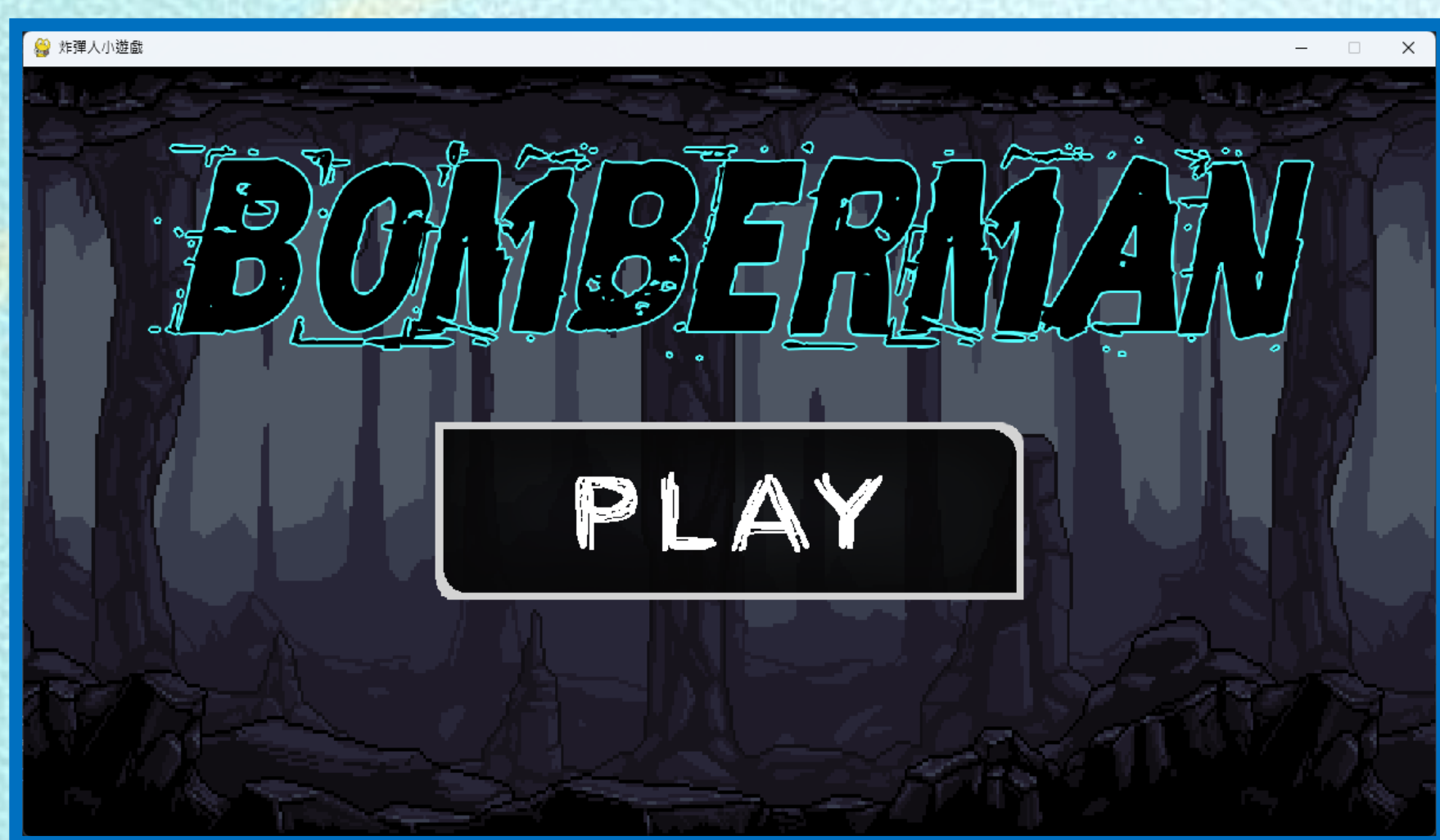
明志科大電機系113學年度專題製作競賽

Pygame小遊戲

組別：第一組-11 組員：翁靜流、彭柏翰

本專題以python 語言搭配pygame函式庫，開發經典小遊戲《炸彈人》，並藉此研究市面常見的2D小遊戲的運作流程與底層邏輯，實作內容包含建立遊戲主迴圈、建構並定義遊戲物件及其屬性、將地圖資料矩陣化、判定物件之間的互動與數值變化，以及設計遊戲選單介面等等。

遊戲主畫面



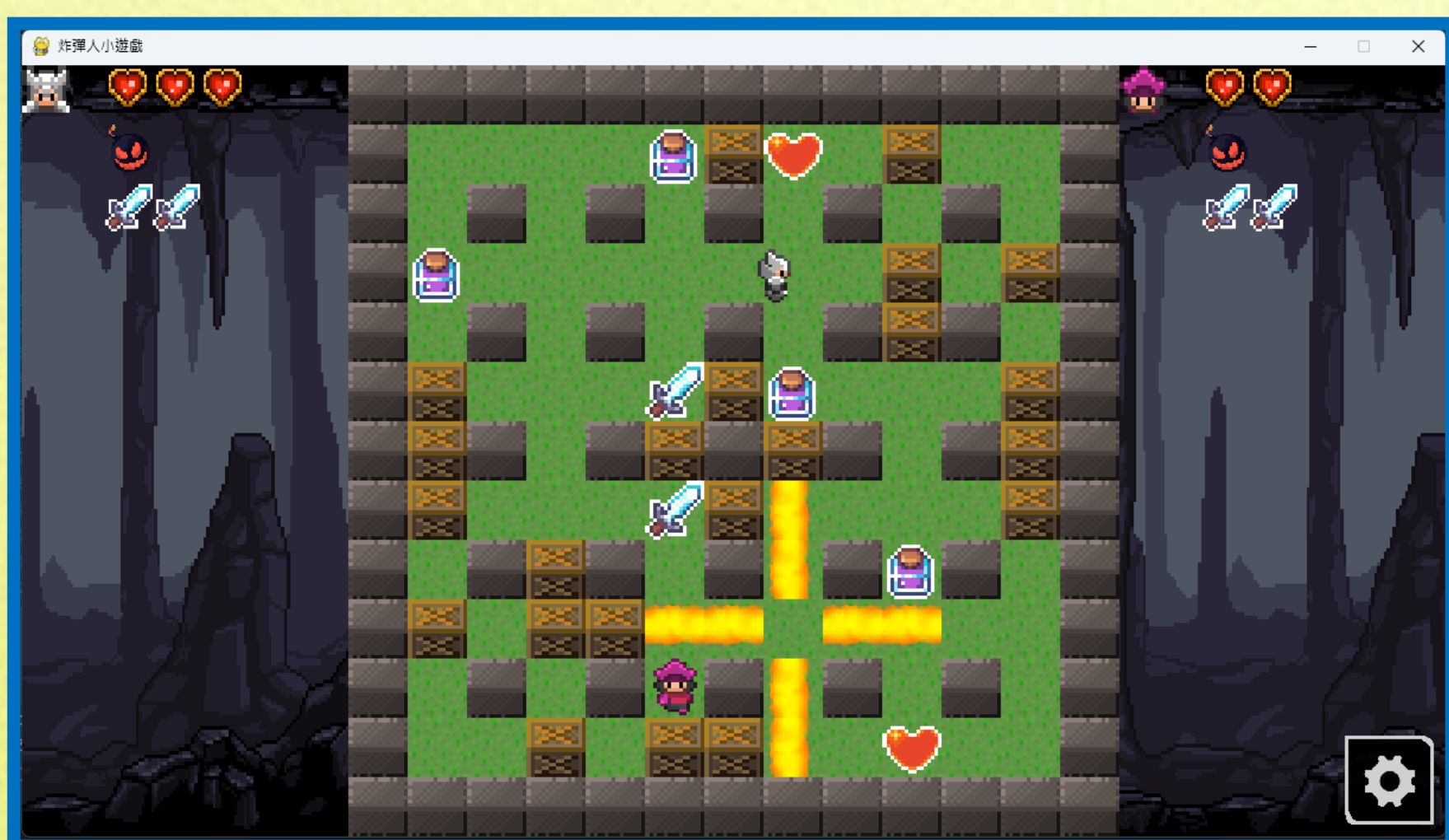
遊戲的初始畫面，標題Logo由我們自行設計。

地圖選單



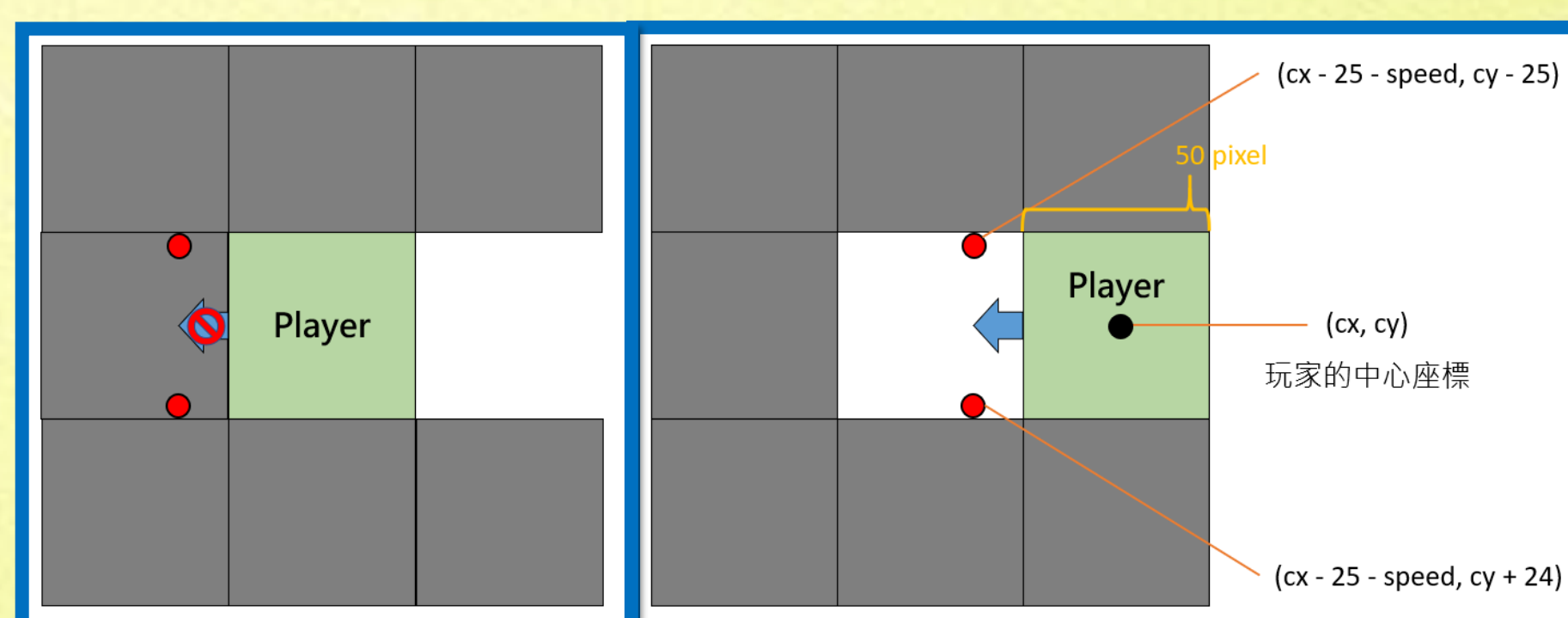
在地圖選單中可以選擇兩張地圖，有一片祥和的青青草原，適合作為入門關卡；以及陰險的哥布林巢穴，稍有不慎便會落入毒沼。

遊玩畫面



遊戲的目標是使用炸彈擊敗對手，玩家需要利用破壞方塊產生的增益道具，配合手法操控角色靈活移動，絞盡腦汁戰勝對手。

人物與方塊碰撞偵測



遊戲中需要確保玩家無法通過地圖上的方塊或牆壁，透過計算玩家頂部左方的座標，以及玩家底部左方的座標，將兩點座標帶入地圖矩陣後判定該位置是否有方塊阻擋。

