

# Python程式設計-以仿dino遊戲為例

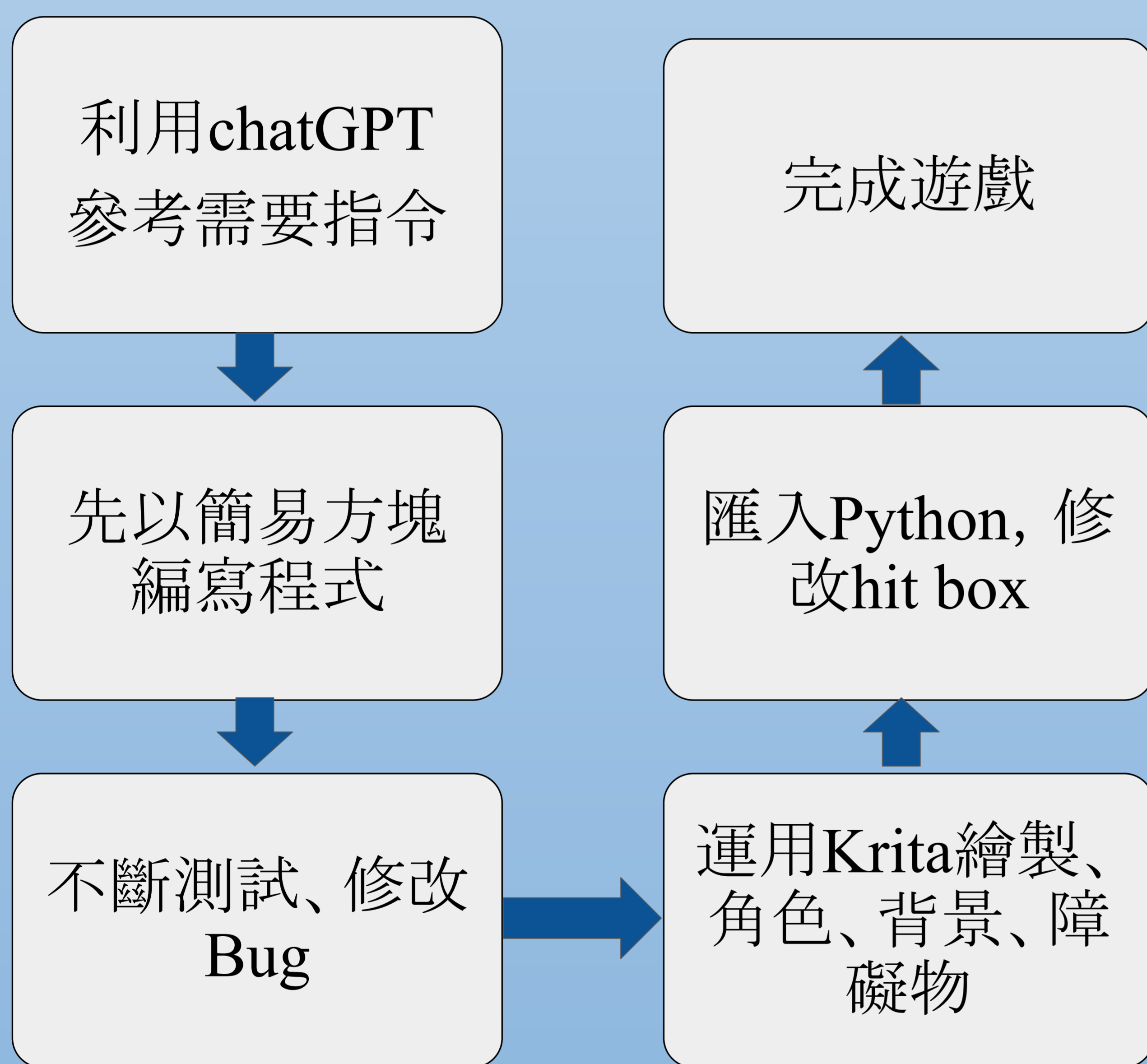
10113王松平 10136嚴宥勝 10231廖邠閔 指導老師 : 尹廉輝

## 1. 製作動機:

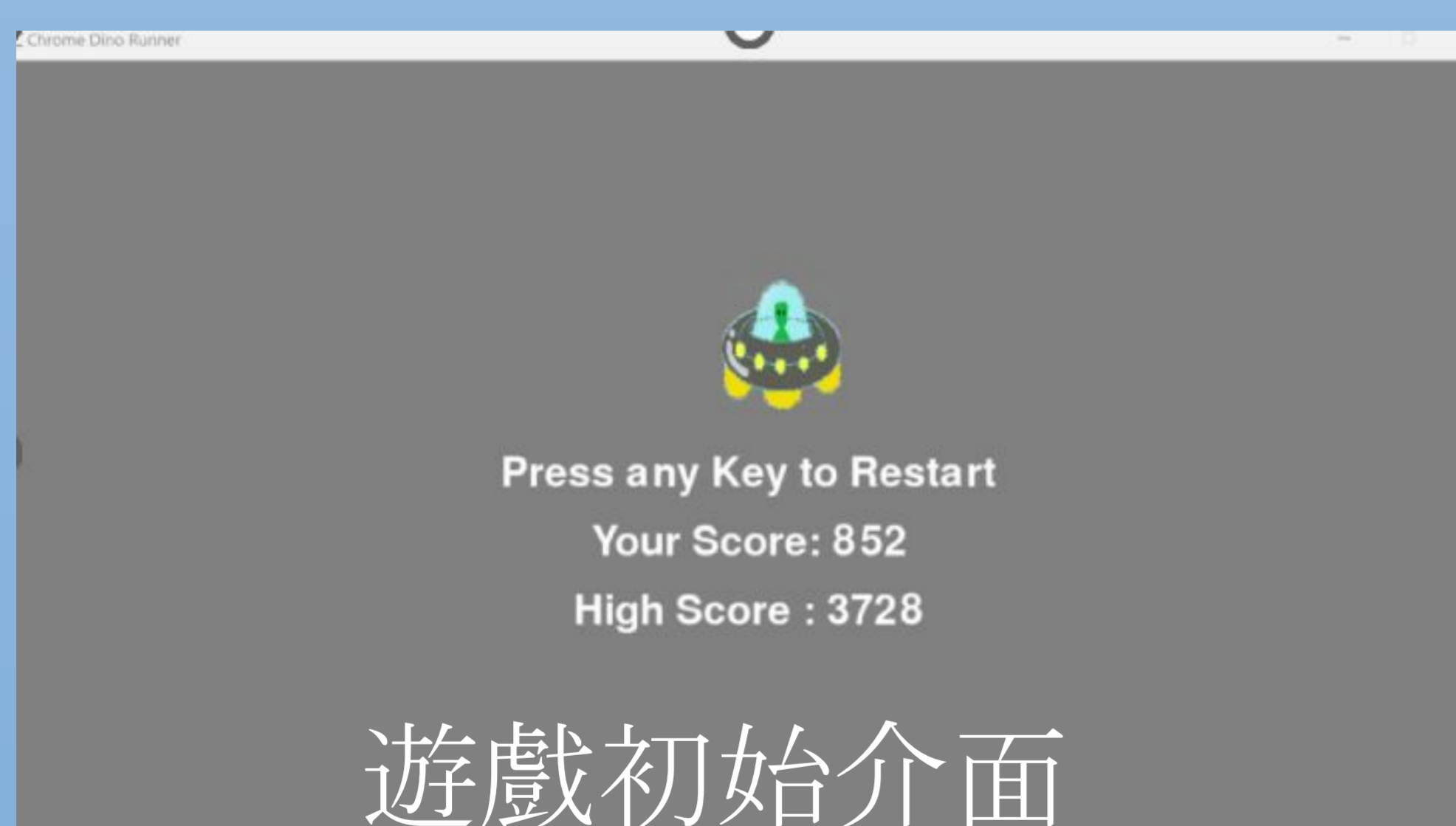
已經有太多太多人被競程搞得毫無動力，因此我們決定換個口味，也讓自己在寫程式上更有成就感，而這個新口味就是做遊戲。

接著，因為小恐龍這個遊戲看似平易近人，且大家都喜歡，於是這就成我們所製作的主題。

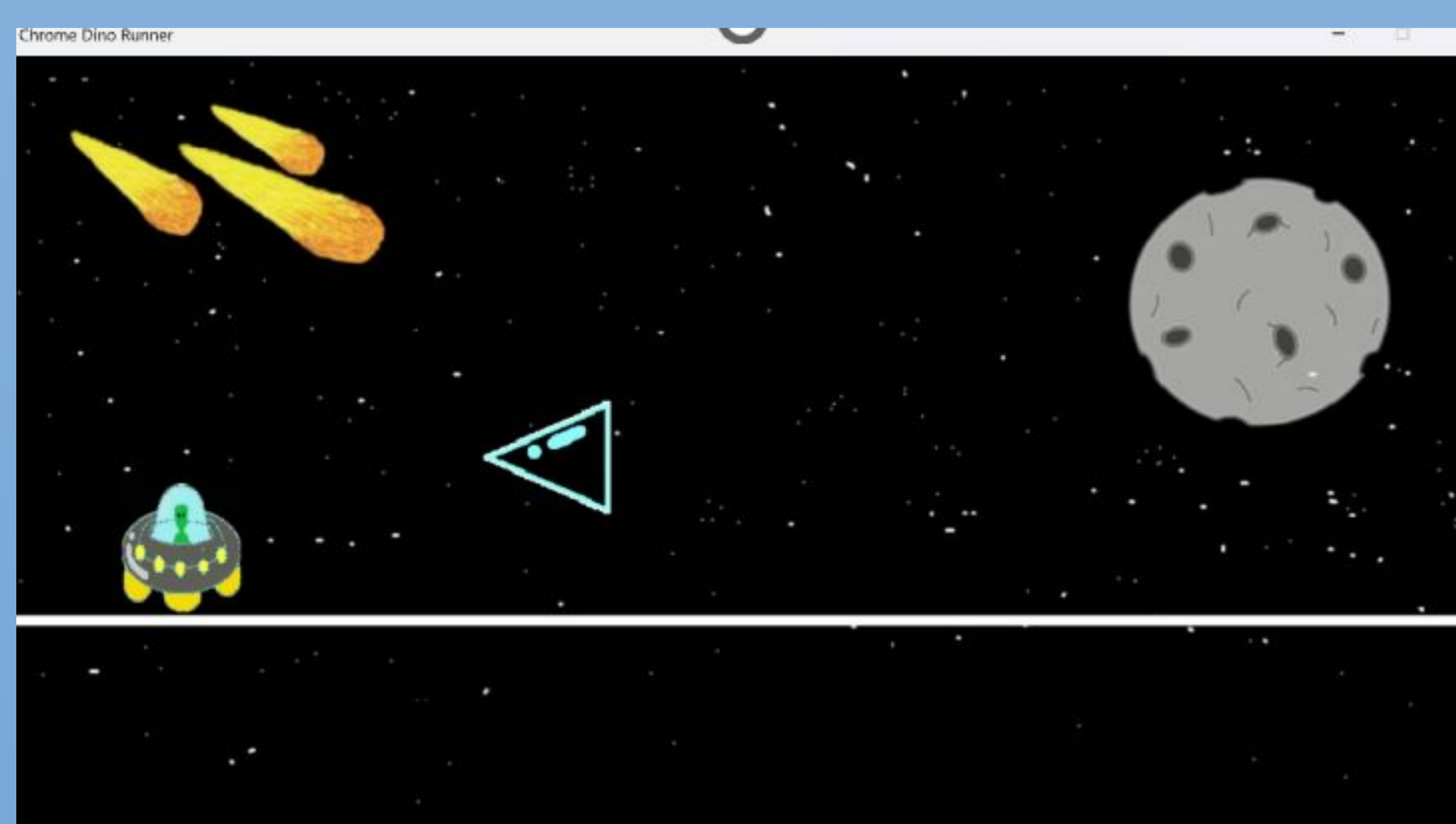
## 2. 製作流程:



成果展示



遊戲初始介面



遊戲運行畫面

## 3. 解決問題:



第一次使用pygame

查資料，詢問chatGPT相關指令，提升編寫程式效率

跳躍無法擬真、角色閃爍

增加重力變數、改變背景window.fill()充實時機

獨立機制難以結合

利用def指令讓主迴圈更清晰

碰撞偵測的問題

定位仙人掌的x坐標，並縮放dino的位置已達平衡

## 4. 心得反思:

這是我們第一次嘗試用pygame來製作遊戲。從零開始寫程式、繪圖，修圖都花費了不少時間。途中也遇到許多問題，第一次認真的感觸到為何工程師會說寫程式就像蓋教堂一樣。

(一完成後我們就開始祈禱)

而從這次的作業中也學習到很多一般上課學不到的，畢竟課堂上都是競賽程式走向，沒有實質應用。但專案就不一樣了，你必須自己找資料，並從過去所學冶煉成作品，完成遊戲，非常有成就感。



特別感謝:10221李證皓同學鼎力相助