

National Taipei University of Technology

資工系物件導向程式實習

實習報告撰寫注意事項

壹、期末遊戲程式展示之準備工作：

- 一、修改遊戲之 icon、增加 About 畫面(介紹作者及授課老師等資訊)、在遊戲初始畫面說明按鍵及滑鼠之用法與密技。Windows 請改成全螢幕啟動、修改 Menu(去除不必要的選項)。
- 二、遊戲應該很「完整」，也就是有開始、有過程、有結束、有過關、有計分、有音效。
- 三、展示前，請將原始程式製作 setup 檔(或 apk 檔)，然後將原始程式與 setup 檔上傳至 Git，以便評分。

貳、實習報告佔學期成績之 30%，請務必仔細撰寫。

參、實習報告請班長於繳交日期統一收齊後交給老師。

肆、全班統一封面(含側面)之格式(參考附錄)、紙張、字型、印刷，請使用膠裝裝訂報告。

伍、報告內文、圖形等一律使用黑白即可。報告章節標題部分一律以 14 point 之粗標楷體字型撰寫；內文一律以 12 point 之標楷體字型撰寫；英文或數字一律以 Times New Roman 字型撰寫。段落格式請設定為左右對齊，並將行距設定為 1.5 倍行高。除封面與第一頁外，每頁均應有頁碼。

陸、報告應至少包含目錄及下列五個章節及內容

一 簡介

1. 動機：說明選擇這個遊戲的動機
2. 分工：說明同組兩人的分工方式。

二 遊戲介紹

1. 遊戲說明：遊戲的遊玩方式、遊戲規則、特殊功能、密技。
2. 遊戲圖形：列印遊戲所使用到的圖形，及各種遊戲畫面。本項目限最多使用 4 頁。
3. 遊戲音效：列表說明遊戲使用到的各種音效。

三 程式設計

1. 程式架構：以文字、流程圖、class diagram，或 sequence diagram 說明程式結構。如果用到繼承，請使用 class diagram 畫出來。
2. 程式類別：將你自己寫的所有 class 列表，說明用途，並標示各個 class 的.h 行數及.cpp 行數(註：空白行與註解都算是行數)，以及程式的總行數，如下表。

類別名稱	.h 檔行數	.cpp 檔行數	說明
Hero	40	200	英雄的動作與功能…
...
總行數	xxx	xxxx	

3. 程式技術：說明程式所使用到之各種資料結構及演算方式。

四 結語

1. 問題及解決方法：整學期所碰到的問題及解決方法(回憶一下，寫越多越

好)。

2. **時間表(不含上課時間)**：建表說明每人每週(1 至 17 週)課餘花在撰寫遊戲的時數(不含每週之上課時間)、工作細目，及整學期的總時數。如果你自己在課程網頁上登錄的時間不正確，請在報告中提供正確的時數，不要照抄網頁上的時間。

週次	某甲(小時)	某乙(小時)	說明
1	40	200	新增英雄的某動作
2
合計	XXX	XXX	

3. **貢獻比例**：同組兩人對實習專題的貢獻比例(共 100%)，學期成績依貢獻比例斟酌調整。
4. **自我檢核表**：請加入下表，並勾選是否完成。若有實在無法完成的項目請說明其原因。凡是有勾選「未完成」的項目者，每一個項目扣分組學期總成績 2 分。

	項目	完成否	無法完成的原因
1	解決 Memory leak	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成	
2	自定遊戲 Icon	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成	
3	全螢幕啟動	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成	
4	有 About 畫面	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成	
5	初始畫面說明按鍵及滑鼠之用法與密技	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成	
6	上傳 setup/apk/source 檔	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成	
7	setup 檔可正確執行	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成	
8	報告字型、點數、對齊、行距、頁碼等格式正確	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成	
9	報告封面、側邊格式正確	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成	
10	報告附錄程式格式正確	<input type="checkbox"/> 已完成 <input type="checkbox"/> 未完成	

5. **收獲**：這學期學到的程式文法、技巧、除錯方法等(每人一份)。
6. **心得、感想**：每人一份。
7. **對於本課程的建議**：如果有的話。

附錄

附 mygame. h 及 mygame. cpp(或其他檔案)中自己所撰寫的全部程式(勿留空格或空行，使用 8 point 大小的字型，段落格式使用固定行高，行高定為 10 point)。所附程式務必乾淨整齊、註解清楚，切忌亂七八糟。備註：有些軟體(例如 Notepad++)可以將程式中的 TAB 鍵轉為空格(space)，或反向將空格轉為 TAB，可以解決列印時對齊的問題。

附錄

參考封面格式、側邊格式



台北科技大學

資訊工程系

物件導向程式設計實習-書面報告

遊戲畫面

組別：第 X 組

題目：超級瑪莉

組員：某某甲 學號 XXXXXXXXX

某某乙 學號 XXXXXXXXX

授課老師：陳偉凱

台北科大 資工系 20XX 年 物件導向程式設計實習報告 第 X 組 題目 XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX