

亞洲資工撲克大賽

指導老師:陳瑞奇老師

組員:賴宛幸(106021034)

摘要

此畢業專題主題是撲克牌遊戲競賽，內容是在運用撲克牌比大小遊戲的規則，運用理性與智謀，適當的增加籌碼，或是減少籌碼，適時的減少發牌數，亦或是增加發牌數，等等地運籌帷幄的手段，來累積分數，直至成為最終的勝者。

最初設定，單局籌碼低，獲勝門檻分數高，因此可能引起下注者不理性增減籌碼，造成分數大起大落，或是不增減籌碼，看著分數龜爬等，皆可影響玩家心理狀態，達成影響勝負的其中之一關鍵因素，再來發牌數可自由選擇一到五不等的牌組，玩家可以操作的變數增多，不論玩家有沒有去思考發牌數是否會影響勝負，都可以增加不確定因素，增加了許多可玩性。

初始狀態設定本金分數為 2000，籌碼為 10，單局最多可以選擇獲得五張牌，最少要有一張牌，否則無法開啟牌局，遊戲玩法是比彼此手中所有牌的總分加總大小，不是比單張對單張，而 J、Q、K，分別對應 11、12、13 分，單局勝利即可獲得預先設定的籌碼，籌碼設定範圍最低至少 10，最高設定到 500，本金則需要累積至 9999 才能勝出，因此很考驗玩家，勝出者除了擁有智謀與運氣外，還擁有不凡地耐力與心性。

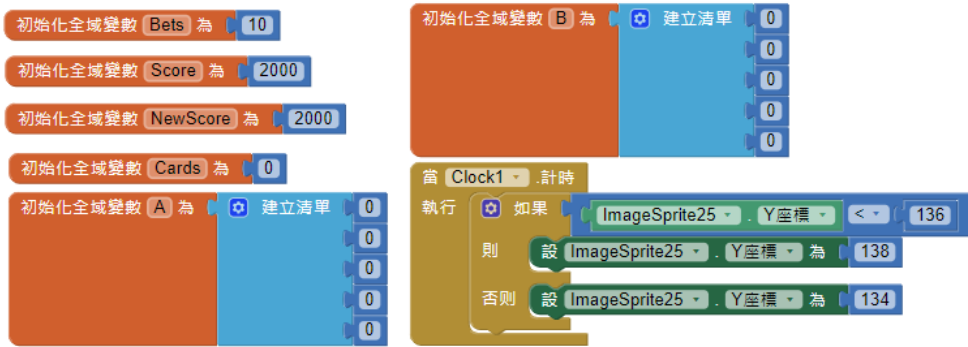
1. 前言

製作這個專題主題的動機是，想製作出一個遊戲，能夠凝聚朋友，創造出一個大家互動的契機，在課餘時能夠使人們自然匯聚，而不是一下就散開，轉瞬不見人影，能夠匯聚人們的程式第一發想便是製作個遊戲，在思考遊戲類型時，考慮到不只課餘時，相約出遊吃飯家聚時希望也能方便遊玩的類型，因此最終便訂定製作撲克類型遊戲來提高便利性，且其中比大小玩法單局迅速，不論人們是想體驗單局的刺激，亦或是感受比總分時的鬥智，皆能滿足不同客群，因此訂定了遊戲最後的模板。

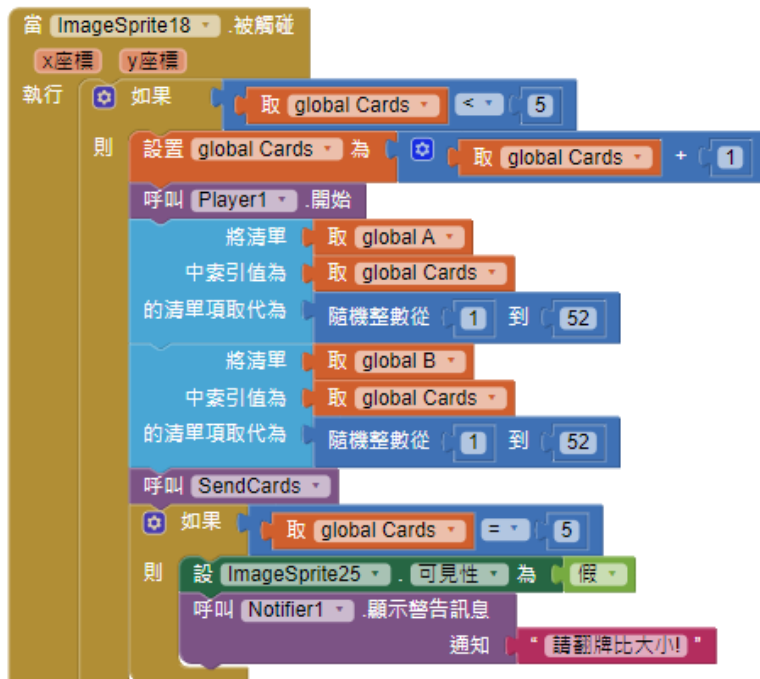
2. 專題內容

程式畫面如下圖，運用 APP INVENTOR 2 製作，畫面簡明，使使用者一目瞭然

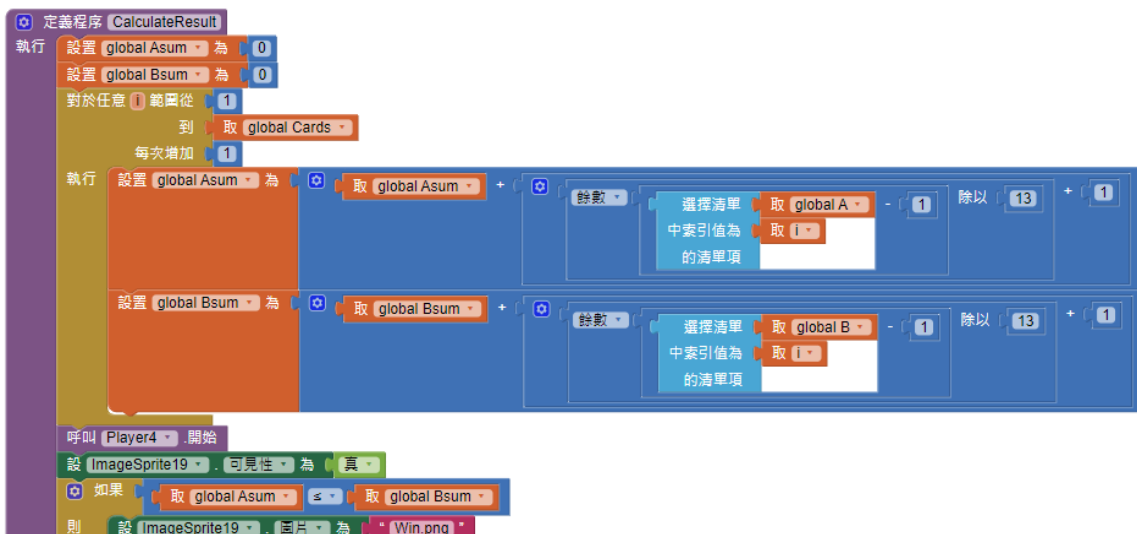




設定初始值



隨機發牌



比單局總分大小

3.成果

目前製作出的比大小玩法，獲得單局的好評，可以實際在各個場所短程競賽，有一開始所設定要有的便利性。

4.結論

專題請人以及自己試玩之後的心得，獲得的感想是單局有趣，除了可在課餘時進行競賽，更可在吃飯等聚會上進行刺激的比拚，也有達到設想中的便利性，不會有趕時間的問題，但是另一方面有耐心玩完全程賽程的人不多，許多人無法撐到玩完全程賽制，就算時間充裕，大家也更傾向於單局的快速玩法，設計上應該要更加考量大部分人的耐力到何種程度，也或許還是相較於沉靜的智謀比拚，幸運值上的單局較量更能帶來熱絡與笑聲，比起宏大的全程賽制，單局玩法更有機會增加使用率，提高此遊戲的應用度，因此考慮分數的上限或許可以再進行修整，或許稍微下調一點，就能增加玩完全程的意願，除了分數上的調整外，介面也思考著再著手進行優化，提升遊戲介面的美觀性及精緻度，增加視覺上的吸引力，微調下元件的位置，提高它的視覺適性，音效方面，有反應可以選用有趣配音，或是另一種風格，放上流行小調片段等，原本的音效是構想還原童年遊戲機的風格，經過反應後，或許可以改變一下風格方向，接下來要持續測試修整，找出評價最良好的組合，並且持續精進，期許能達成聚會時，或閒暇時，會被選用來增添氣氛的遊戲，為達成此項目標，除了調整上述可以更好的部分外，還會繼續尋找出新的可能性，一個既可以兼顧短程，也不會忽略長程的遊戲玩法，或是以原本的玩法，再挖掘出更多變數加進去，在基礎之上陸續新增，豐富它的可玩性。