



舞棒魔法貓咪

Rabboni應用

動機

當初有Google沒網路時玩的小恐龍以及Google 2016年萬聖節遊戲兩個遊戲供我們選擇，我們思考許久後，最終選擇了萬聖節遊戲，原因以下：

- ✓ 與rabboni的配合度較高
- ✓ 可玩性高
- ✓ 遊戲操作較簡單
- ✓ 規則容易理解

遊戲規則

- 透過畫出圖案的方式消除逐漸靠近我們的怪物，且有限時及關卡制
- 關卡共有九關，一到四關為練習，五到七關為普通關，最後兩關為魔王關卡，並且貓只有三條命，過程中無回血

圖1



過程

一開始我們使用
手機測數據，再轉
傳到Excel去做篩選
分析

表1:下到上



0.615600586	0.051	0.565	-55.7	-93.4	-79.3
0.26953125	-0.27	1.984	864.2	-9.55	-1.1
0.24798584	0.217	0.757	15.08	100.3	-108
0.163085938	0.258	0.991	104.1	0.488	25.73
0.143066406	0.269	0.94	-7.08	15.78	-13
0.132446289	0.276	0.978	34.58	30.64	-10.5
0.131774902	0.263	0.913	-12.8	10.04	-6.71
0.121032715	0.275	0.938	17.27	99.58	-37.7
0.117004395	0.286	0.89	-22	2.228	4.608
0.108520508	0.269	0.918	-37	4.028	23.86
0.007751465	-0.04	0.986	-3.81	7.965	16.88
0.007324219	-0.04	0.988	3.296	-0.37	16.72
0.006774902	-0.04	0.987	3.754	-0.52	17.15
0.006713867	-0.04	0.987	3.265	-0.34	16.66
0.006713867	-0.04	0.988	3.113	-0.49	16.57
0.006652832	-0.04	0.987	3.235	-0.12	17
0.006530762	-0.04	0.987	2.96	7.874	16.69
0.005981445	-0.04	0.988	3.601	-0.31	16.45
0.005004883	-0.04	0.986	3.082	-0.55	16.91
-0.018859863	-0.04	0.969	3.387	9.796	28.78
-0.28704834	0.21	1.984	-3.75	407.9	-479
-0.850585938	-0.31	-1.23	-207	-309	390.4

表2:右到左



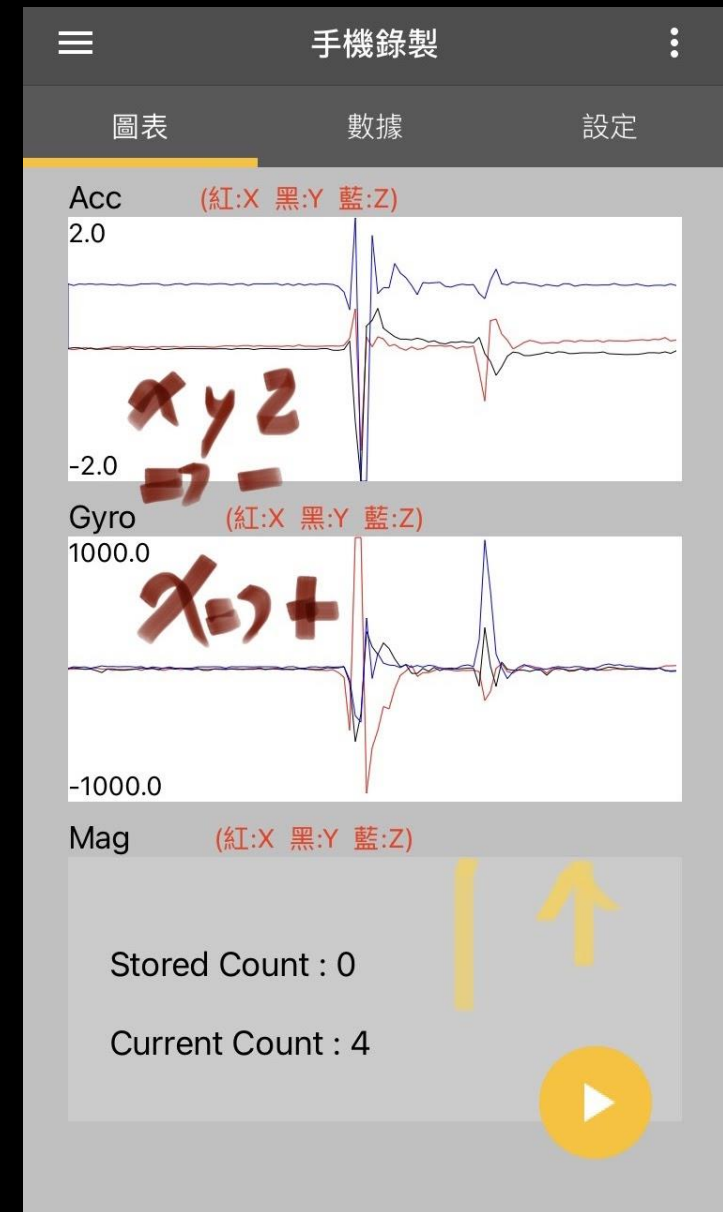
0.368	0.782	1.984	-246.368	992.157	992.157
0.316	1.156	0.507	-31.799	4.974	93.231
0.246	0.872	0.348	-10.498	3.479	55.725
0.302	0.943	0.359	45.074	-43.732	55.176
0.26	0.898	0.341	26.031	10.895	51.27
0.296	0.868	0.344	-23.468	15.167	33.447
0.2	0.881	0.312	-13.794	-11.078	19.745
0.272	0.891	0.367	-25.36	1.709	16.296
0.277	0.852	0.363	-13.306	3.876	12.939
0.305	0.975	0.469	4.517	-61.829	12.024
0.397	0.872	0.142	-25.757	-3.754	11.688
0.393	0.895	0.157	-18.89	3.662	11.414
0.314	0.679	0.32	0.244	-58.228	10.986
0.373	0.87	0.141	-40.283	-29.999	10.284
0.248	0.87	0.334	-24.872	-18.89	10.132
0.375	0.869	0.137	-25.024	3.265	9.46
0.373	0.879	0.175	-21.149	-11.627	8.942
0.406	0.898	0.134	-25.208	-2.014	8.881
0.228	0.868	0.329	-24.75	17.212	8.82
-0.829	0.874	0.334	-13.611	0.488	8.759
0.298	0.908	0.352	-41.626	-5.127	8.575
0.394	0.896	0.136	-16.785	-2.991	8.301

接下來我們試著運用截圖去觀察那些數值在同一時間點會一起達到極值，並且搭配了之前在Excel中篩選出來的數值，但後來發現每一組數據在ScratchX測試時都不能使用，是因ScratchX的數據和直接測出來的數據會有些誤差值。

圖2

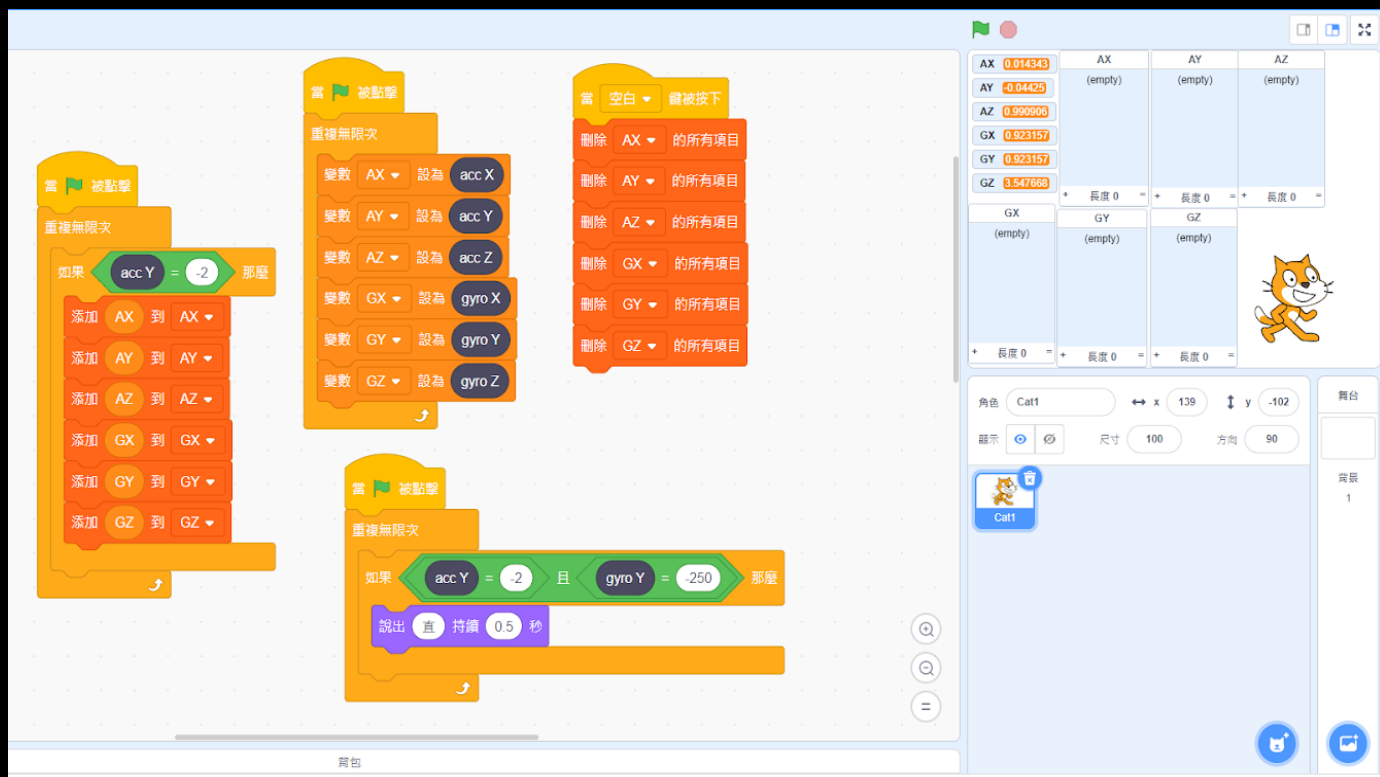


圖3



後來，我們在ScratchX直接測試數據，將其中一個數據等於之前截圖找出的極值時，將其餘數值於同時的數值加入清單中，便可以觀察其他的數值可否使用，取出動作的辨識範圍，這讓我們更快更方便的找到新數值，來套用到程式之中

圖4



程式製作

我們將鬼畫成圖5-8，一開始為圖5，只要向上揮動，就變成圖6，向上揮動，就變圖7，再向上揮動就變圖8，當鬼變成圖8，也就是全部的圖畫完之後鬼就死了。

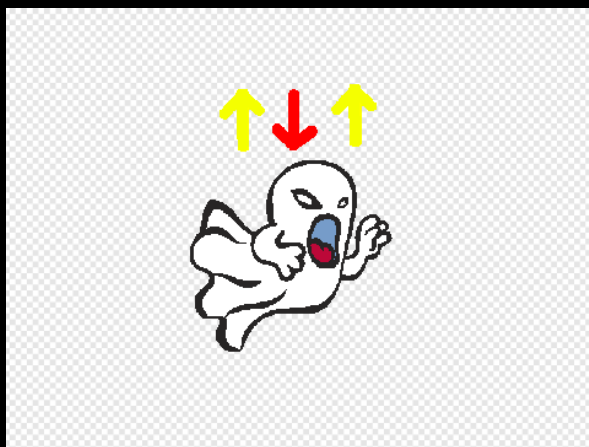


圖5

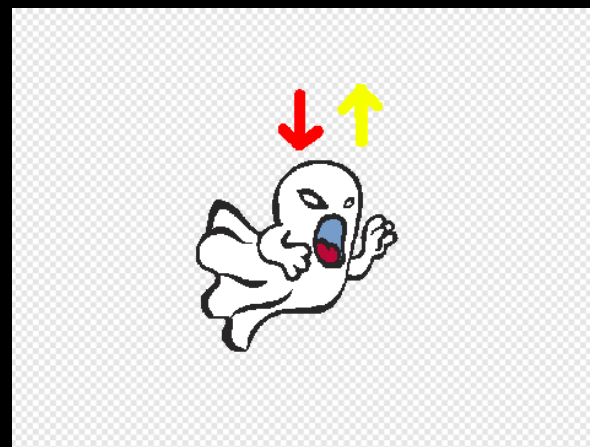


圖6

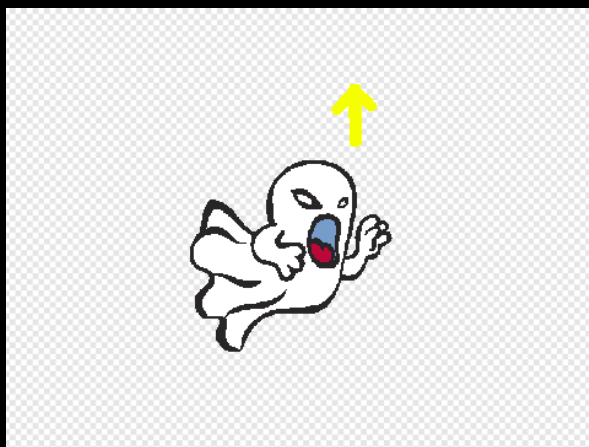


圖7

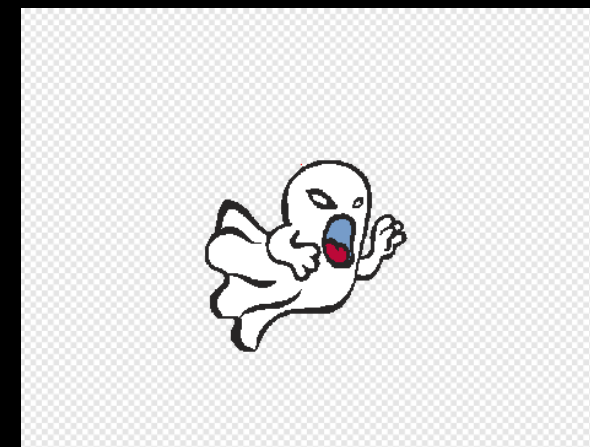


圖8

未來展望

我們希望能做到與實際遊戲更貼近，找出畫斜線時數字的規律，以及畫心型與閃電時的規律，達成更高的完成度，我們在研究時亦有嘗試找斜線的規律，但礙於時間問題無法順利地找出，希望下次有機會能將斜線部分完整找出規律。也希望做出的遊戲應用於學齡前兒童，藉由大腦及雙手控制訓練兒童之手眼協調能力，讓兒童於遊戲中達到訓練的效果。

參考資料

https://www.google.com/search?ei=rWgKYOT8J6GmmAWgopXoCg&q=google+doodle%E9%81%8A%E6%88%B2&oq=google+doodle&gs_lcp=CgZwc3ktYWIQARgAMgQIABBHMgQIABBHMgQIABBHMgQIABBHMgQIABBHUABYAGDeGGgAcAJ4AIABAIgBAJIBAJgBAKoBB2d3cy13aXrIAQXAAQE&sclient=psy-ab

GOOGLE2016萬聖節遊戲

<http://www.lanimg.com/photo/201504/491357.html>

結尾背景圖



Thank
for your listening