

網路與多媒體實驗 第六組
期末專題報告



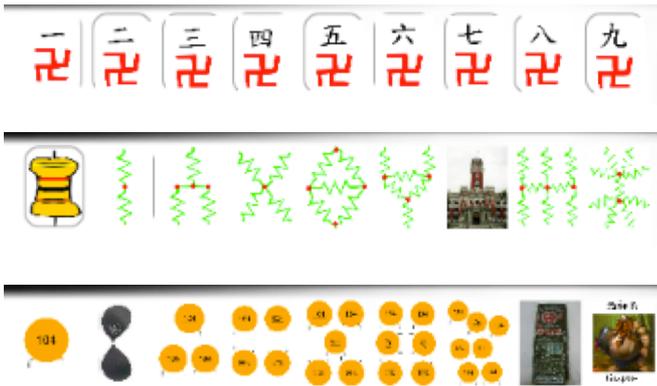
麻將小精靈

B98901021 王啟安

B98901095 楊 格

B98901179 許倫愷

精美圖案設計



溫馨流程提醒

帥氣麻將小精靈



你應該打：一萬 然後就聽牌了
 你剛摸進中風
 你現在聽：
 你剛摸進中風
 你剛摸進北風
 你應該打：北風 然後就聽牌了
 你剛摸進北風
 你現在聽：一萬 四萬 七萬
 你剛摸進西風

手牌

貼心復原功能

超猛打牌指示：
 能夠提示是否聽牌
 判斷打一張就聽牌
 計算一進聽
 讓你快速胡牌！！

Key Feature:

- 使用 Block Theorem 設計演算法，快速計算聽牌。
 - 將每個「搭」作為一個「block」，分別判斷完整性。
- 計算「Buty」值，精準判斷該打哪張牌、該不該吃、該不該碰。
 - 可以判斷：煽扁、四面招雀、雙立柱打法、如何最快速一進聽。

未來展望

- 根據對方打出的牌型，進行危險牌判斷。
- 迎上家，盯下家。
- 分析敵家所打出的牌。
- 算台數，龜大牌。
- 詐碰戰術，倒牌戰術.....等心理戰術。
- 練習模式。
- 使 Block 理論更為完備。

心得

王啟安

這次的 final project 我們做的其實有一點趕....最一開始其實我們對於要做什麼其實很困擾,因為做遊戲才剛剛做過,然後又想了一些應用程式但是可能技術上都會有一點不足,然後很多我們都會有影像處理上的不足或是聲音控制的方面.最後我們在某一次就決定想要做乍賭程式 for 很多的賭博但是後來發現這樣是非常浩大的工程,所以最後我們就選擇其中一個我們最有興趣的麻將而且過年又要到了.做這個程式最大的困難就是演算法的部份.我們在想演算法的時候會發現,幾乎每次

都會想到可以打破我們自己的計算的牌組,所以要想出一個最接近完美的演算法大概就是我們這次遇到的困難,因為有屁哥強力的機率金頭腦我們得以常常算出很多東西,好險有他!!另外一個很大個困難就是必須要在很短的時間內做出很多東西,因為這次我們面臨了期末考大軍壓境所以很晚才開始我們的 final 好險有偉大的楊格在短短幾個晚上就把我們所想出來的演算法給實現了,真的很感謝他!!這次期末呈現我學到的大概就是一個程式他的演算法有多麼重要還有要檢驗演算法就跟要 debug 一樣就是不斷的去 try 不同的東西,然後就會忽然又發現自己可以改進的地方.網多一學期下來,很累很苦,但是我覺得他是我這學期修的最棒的一門課因為他是一門可以實踐自己理想的東西,因為當發現自己想的東西被做出來了就會有一種莫名的成就感.感謝楊格 屁哥 隆哥 and 網多很厲害很有梗的學長們使得這一門實驗變得這麼有趣!!!

楊格

- 在期末專題的設計和規劃的過程中，你（妳）學到了些什麼？
在這個過程中，我得到最大的收穫，大概就是打麻將的一些基本觀念吧！
- 在程式撰寫中，你（妳）學到了些什麼？
在程式撰寫中，我學到一個好的程式規劃，可以讓後面的工作簡單很多。像一開始我偷懶只用了一些簡單的資料結構，卻使得後面的 **coding** 變得很複雜。結果我一怒之下砍掉重練，重新定義架構，就把東西都寫出來了。
- 你到底為了你（妳）的組貢獻了些什麼？
我負責寫 **code**。
- 心得、感想、或任何希望助教改進的地方？
隆哥好猛。王啟安也好猛。
- 對於本學期在網路與多媒體實驗的生活，有沒有什麼想要對助教說的？
網多的冷氣好臭。
- 對於本學期在網路與多媒體實驗的生活，有沒有什麼想要對日後的學弟妹們說的？網多有沒有什麼真的很應該改進的地方？
記得清冷氣瀟網。

許倫愷

- 在期末專題的設計和規劃的過程中，你（妳）學到了些什麼？
這次太慢決定題目了，所以後來實在超趕，期末考又考很多，就 **QAQ** 了但是很有趣，可以把自己想的東西弄出來~
- 在程式撰寫中，你（妳）學到了些什麼？
學習如何做 **project**，分工

- 你到底為了你（妳）的組貢獻了些什麼？
我主要負責的就是想 XD 然後幫忙一點介面，看一點 `code`。分工完善。趣味。
- 心得、感想、或任何希望助教改進的地方？
帥喔
- 對於本學期在網路與多媒體實驗的生活，有沒有什麼想要對助教說的？
助教好帥
- 對於本學期在網路與多媒體實驗的生活，有沒有什麼想要對日後的學弟妹們說的？網多有沒有什麼真的很應該改進的地方？
我覺得前面後面 `loading` 差有點多，或許可以把 `API` 丟到前面？跟聊天室同期。**Final** 真的太慢決定，最大失敗。