

# 一網打盡，立刻享受五款經典遊戲



“

”

## 作品大綱：

利用ChatGPT生成程式碼，成功重現貪吃蛇、踩地雷、俄羅斯方塊、2048和吃豆人五款經典遊戲，並轉成網頁版。透過AI創作，我們展示了人工智慧在遊戲開發中的創新應用，探索AI與遊戲的無限可能。

## 遊戲下載影片QRcode：



以下是我們對ChatGPT的指令：

我想要寫一個網頁，它是一個遊戲大廳，上面會有五個遊戲：

**貪吃蛇：**我希望你幫我寫出的貪吃蛇遊戲可以在按下"開始遊戲"後貪吃蛇開始移動，地圖上會隨機出現食物可以吃，吃完會變長，紀錄吃到的食物數量為分數，碰到遊戲邊界會死掉，並且遊戲結束，下方會顯示"Game over!"。遊戲版面可以大一點。在遊戲頁面的最上方有遊戲的名稱，最下方要有"返回遊戲大廳"的按鍵。

**踩地雷：**我希望你幫我寫出的踩地雷遊戲可以選擇遊戲難度(大小及炸彈數量為88 10雷、1616 40雷、30\*16 99雷)，按下"開始遊戲"後生成遊戲版面，左鍵點選會翻開，右鍵點選可以標記炸彈，在玩家翻開一個後，開始計時，並將時間顯示在遊戲版面下方。當左鍵點選到炸彈時，那一格炸彈會顯示爆炸圖示，並且顯示所有炸彈的位置，遊戲就會結束並在下方預留的位置顯示"Game over!"；如果所有非炸彈區域都被翻開了，則遊戲就會結束並在下方預留的位置顯示"You win!"。遊戲表格以經典的表格為主。在遊戲頁面的最上方有遊戲的名稱，最下方要有"返回遊戲大廳"的按鍵。

**俄羅斯方塊：**我希望你幫我寫出的俄羅斯方塊遊戲可以在點選"開始遊戲"後開始，上方隨機掉落不同形狀的方塊(用不同顏色區分)，並且遊戲版面的右方會顯示下一個會出現的方塊形狀是什麼。用左右鍵盤操控方塊移動，向上鍵可以旋轉方塊，向下鍵盤可以讓方塊快速落下，空白鍵則可以讓方塊直接落到底部。放完一個方塊就會生成下一個方塊掉落，每成功放下一個方塊就可以得到相對應方塊大小的分數，且只有方塊成功落下後，下一個新的方塊才會出現在下一輪的掉落方塊提示區。當方塊連成橫排時會消掉，上方其它方塊會往下一格，當生成的新方塊無法落下時，就會遊戲結束並在下方預留的位置顯示"Game over!"。遊戲版面可以大一點。在遊戲頁面的最上方有遊戲的名稱，最下方要有"返回遊戲大廳"的按鍵。

**2048：**我希望你幫我寫出的2048遊戲可以選擇22, 33, 44, ..., 3232不同大小的模式，按下"開始遊戲"後生成表格並記錄分數，不同數字用不同的顏色塊。上下左右鍵可以控制方塊整體移動並合成，方塊沒有移動就不用生成新方塊，當數字方塊無法移動時，就會遊戲結束並在下方預留的位置顯示"Game over!"；當玩家合成出"2048"時在下方預留的位置顯示"You win!"，並且可以繼續遊玩。在遊戲頁面的最上方有遊戲的名稱，最下方要有"返回遊戲大廳"的按鍵。

**吃豆人：**我希望你幫我寫出的吃豆人遊戲可以在點選"開始遊戲"後開始，玩家可以用上下左右鍵控制吃豆人的方向，當吃豆人朝向不同方向移動時會有相對應的轉向圖示(.png)，吃豆人碰到牆壁之後會從對面跑出來；地圖上會有隨機出現的糖豆(.png)，上方要有記分板紀錄吃豆人吃到的糖豆分數；地圖上還會有來回走動的隻幽靈(.png)，幽靈們互不相撞，當吃豆人碰到幽靈時就會遊戲結束並在下方預留的位置顯示"Game over!"。遊戲表格及玩法以經典的為主。在遊戲頁面的最上方有遊戲的名稱，最下方要有"返回遊戲大廳"的按鍵。

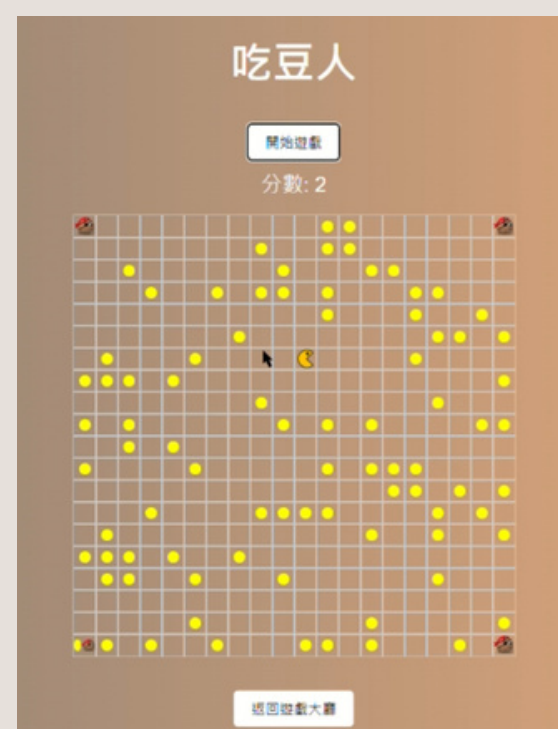
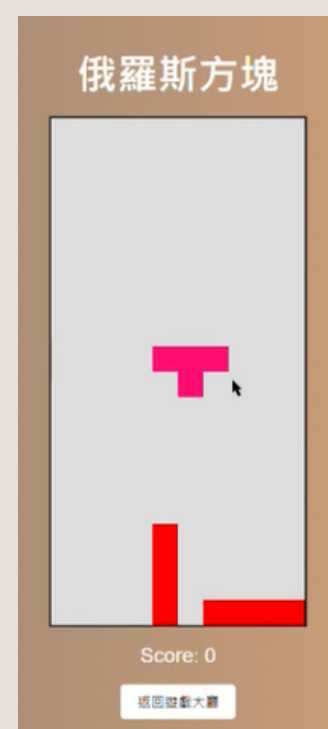
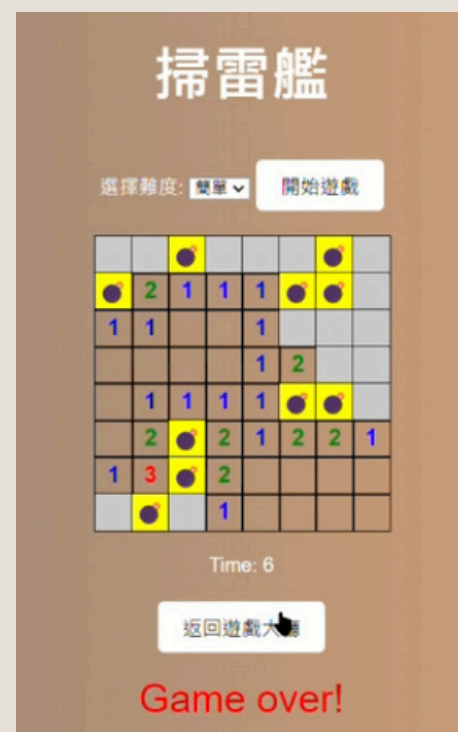
在遊戲大廳的頁面上，這五個遊戲會有自己的一個遊戲介紹的版面以及遊戲圖示(我會放下載好的.png圖片)，我希望使用這按下遊戲的圖片時就可以進入遊戲頁面。在遊戲大廳中，這五個遊戲的圖示要併排在同一行裡面，寬度以及高度都要相同，最後使用一些顏色區塊以及漸層色來裝飾遊戲大廳。

以下示大概的資料結構：

```
game-lobby/  
├── index.html  
├── styles.css  
├── snake.html  
├── minesweeper.html  
├── tetris.html  
├── 2048.html  
├── pacman.html  
├── snake.js  
├── minesweeper.js  
├── tetris.js  
├── 2048.js  
├── pacman.js  
├── .png  
├── .png  
└── ...
```

請先生成所有的遊戲大廳的index.html 以及styles.css的程式碼。

## 五款遊戲介面



## 網站介面

