

蚊子殺手

Mosquitoes Killer

指導教授：陳奇業

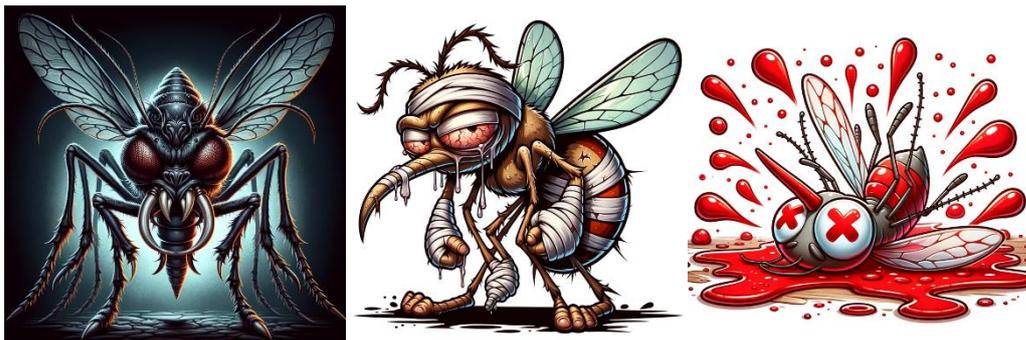
專題成員：陳頌元

開發工具：Python、OpenCV、Mediapipe

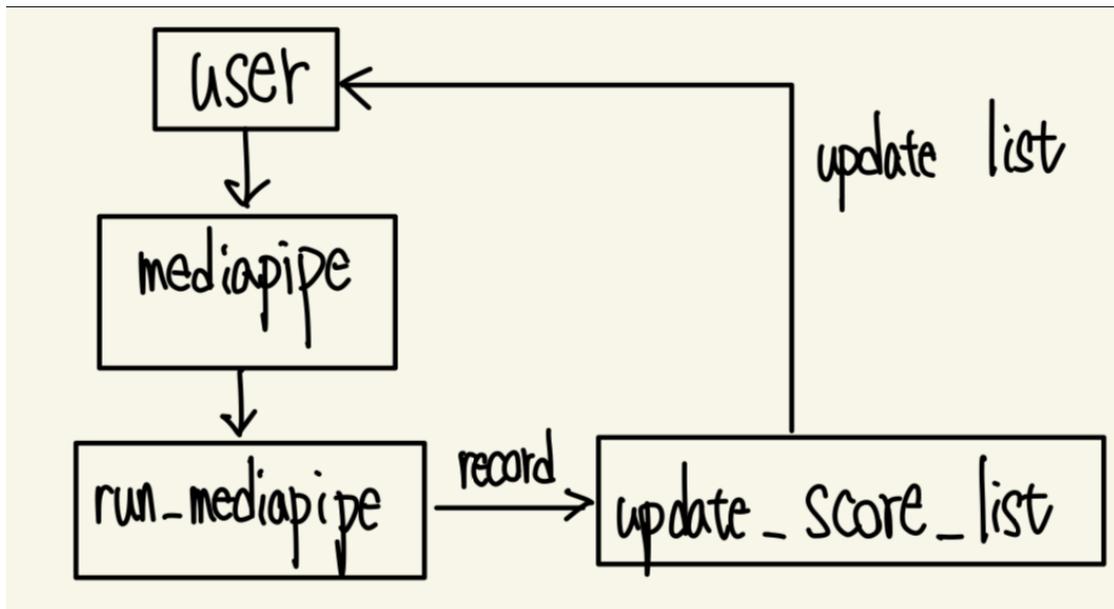
測試環境：Windows11

一、簡介：

基於人口日漸老化，長者的運動習慣也因而變少，此遊戲可透過人機互動使得長者有活動筋骨的機會，藉由 OpenCV、Mediapipe 的模型，鏡頭會將使用者的身形映射在螢幕上，而螢幕中會出現不同種類的蚊子，使用者需要將手掌觸碰至蚊子形成打擊的動作，當有打到蚊子時會出現聲效及觸發不同蚊子狀態，遊戲總共30秒，每個階段蚊子的數量不同，且出現的時間會日漸縮短，我們可以藉此訓練病患或長者的反應能力，剩餘秒數顯示在右上角，分數則是顯示在左上角，共有兩種類型的蚊子，第一類型的為擊打一下就會死亡，並得到1分，第一種蚊子的狀態如下:健康、死亡，第二類型的是需擊打兩下，且兩下中間需間隔1秒才會死亡，第二種蚊子有三種狀態:健康、半殘、死亡，圖片如下所示:



以下為系統架構圖：



二、測試結果：

下圖為執行畫面：



.....

.....