

我所設計的角色包含：

1.[對話框] 我為他編輯了各種造型，在收到各種廣播後會切換成各種的造型，以達成與使用者傳遞訊息的目的，他也會在系統的其他進程中出現，以確保使用者能夠注意到本系統的指引

5. 設定硬幣數量功能的輸入方式

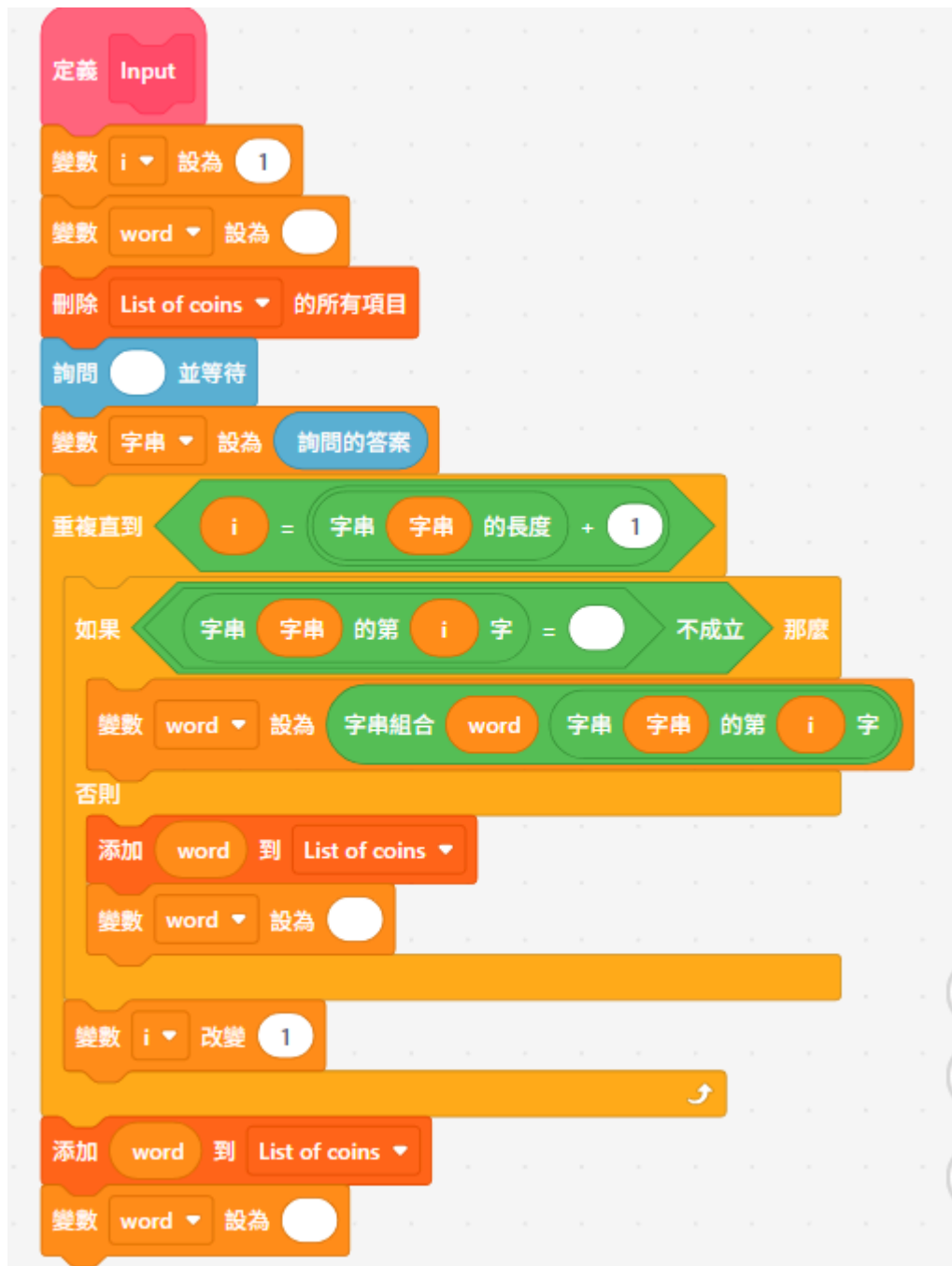
為了使系統啟動時的輸入更加快捷，我放棄了各個面額每次都各自提問，把原本的向使用者詢問四次，變更成了詢問一次，各項數值中間以空格隔開，這樣也更方便使用者確認輸入的數量資訊，提升體驗品質。

我所設計的 變數/清單 包含：

1.[字串] 這個變數用以儲存使用者一開始輸入的字串

2.[word] 這個變數用來以空格為分界，把四格個數字分離出來

3.[list of coins] 這個清單會把 [word] 分離出的數字以清單的形式儲存起來



(圖七)

程式作用類似於split()

6. 動畫運行

動畫的運行我主要是以對話框來體現，以及在移除功能的切換中、購物車內商品數量的顯示。主要的重心在於商品數量的顯示，負責表示數字的角色要根據商品的數量切換自己的造型，相信這會比角色頭頂浮現一個對話框更加的美觀，也能優化互動介面。

