

Claude AI

<https://claude.ai/new>

Claude AI Anthropic AI Claude 2023 ChatGPT

- [Claude AI](#)
- [Claude AI](#)

Claude AI



1. Claude AI
2. Claude Claude 3 Haiku Claude 3 Sonnet Claude 3 Opus

• Claude 3 Haiku

• Claude 3 Sonnet

• Claude 3 Opus

3. Claude

4. Claude
-
- Claude AI
- •

•

Claude AI

Claude

East Sea University Eco-Adventure Game

☆

DW

設計一個名為「東海大學生態探險」的教育性網頁遊戲。這個遊戲的目標是讓玩家了解東海大學校園的生態環境和可持續發展理念。遊戲可以包含以下元素:

1. 虛擬校園地圖: 玩家可以在虛擬的東海大學校園中探索不同區域。
2. 生態知識問答: 在探索過程中, 玩家會遇到與校園生態相關的問題, 答對可獲得積分。
3. 環保任務: 完成各種環保任務, 如虛擬回收、節能等。
4. 生態系統模擬: 玩家可以管理一個小型生態系統, 了解不同因素如何影響環境。
5. 成就系統: 完成各種環保行動和學習目標可以解鎖成就。
6. 多人協作: 玩家可以組隊完成更大規模的環保項目。

遊戲的具體實現可以使用HTML5、CSS3和JavaScript。我們可以使用Canvas繪製遊戲場景, 使用WebGL實現3D效果。後端可以用Node.js處理遊戲邏輯和數據存儲。

Claude AI

1. 設計一個名為「東海大學生態探險」的教育性網頁遊戲。這個遊戲的目標是讓玩家了解東海大學校園的生態環境和可持續發展理念。遊戲可以包含以下元素:

1. 設計一個名為「東海大學生態探險」的教育性網頁遊戲。這個遊戲的目標是讓玩家了解東海大學校園的生態環境和可持續發展理念。遊戲可以包含以下元素:

```
javascript
// 設計一個名為「東海大學生態探險」的教育性網頁遊戲。這個遊戲的目標是讓玩家了解東海大學校園的生態環境和可持續發展理念。遊戲可以包含以下元素:
class EcoAdventure {
  constructor() {
    this.map = new VirtualMap();
    this.player = new Player();
    this.quizSystem = new QuizSystem();
    this.taskSystem = new TaskSystem();
    this.ecoSystem = new EcoSystem();
    this.achievementSystem = new AchievementSystem();
    this.multiplayerSystem = new MultiplayerSystem();
  }

  init() {
    // 初始化遊戲
  }

  update() {
    // 更新遊戲狀態
  }

  render() {
    // 渲染遊戲畫面
  }
}
```

2. 虚拟地图

javascript

```
class VirtualMap {
  constructor() {
    this.areas = [
      { name: 'A', x: 0, y: 0 },
      { name: 'B', x: 100, y: 100 },
      { name: 'C', x: 200, y: 50 },
      // ...
    ];
  }

  render() {
    // Canvas WebGL
  }

  movePlayer(x, y) {
    // ...
  }
}
```

3. 问答系统

javascript

```
class QuizSystem {
  constructor() {
    this.questions = [
      {
        question: '1+1=?',
        options: ['A: 1', 'B: 2', 'C: 3', 'D: 4'],
        answer: 0
      },
      // ...
    ];
  }

  askQuestion() {
    // ...
  }

  checkAnswer(questionId, answerId) {
    // ...
  }
}
```

4. 任务系统

javascript

```
class TaskSystem {
  constructor() {
    this.tasks = [
      { id: 1, name: 'Task 1', completed: false },
      { id: 2, name: 'Task 2', completed: false },
      // ...
    ];
  }
```

```
}

assignTask() {
    // 任务分配
}

completeTask(taskId) {
    // 任务完成
}
}
```

5. 任务管理

javascript

```
class EcoSystem {
    constructor() {
        this.factors = {
            temperature: 25,
            humidity: 60,
            pollution: 10
        };
        this.flora = [];
        this.fauna = [];
    }

    update() {
        // 更新环境数据
    }

    addOrganism(type, species) {
        // 添加生物
    }

    removeOrganism(type, species) {
        // 移除生物
    }
}
```

6. 生物管理

javascript

```
class AchievementSystem {
    constructor() {
        this.achievements = [
            { id: 1, name: '新手入门', description: '完成新手教程', unlocked: false },
            { id: 2, name: '探索大师', description: '探索所有地图', unlocked: false },
            // ...
        ];
    }

    checkAchievements(player) {
        // 检查成就
    }
}
```

7. 成就系统

javascript

```
class MultiplayerSystem {  
  constructor() {  
    this.players = [];  
    this.teams = [];  
    this.projects = [];  
  }
```

```
  createTeam(players) {  
    // 创建团队  
  }
```

```
  startProject(team, projectType) {  
    // 启动项目  
  }
```

```
  updateProjectProgress(projectId, progress) {  
    // 更新项目进度  
  }  
}
```

依赖:

1. 使用React/Vue.js进行前端开发
2. 使用Three.js进行3D渲染
3. 使用Socket.io进行实时通信
4. 使用Express.js和MongoDB进行后端开发

项目结构: 前端代码, 后端代码, 数据库

开发环境: 本地开发, 部署环境?