

第三次作业

第三次作业在第二次作业的基础上进行了完善，实现了登录界面、加载界面和射击游戏操作面板，下面依次说明

1. 实现登录界面

创建登录界面 C++类，并且创建相应的蓝图类，蓝图类中按钮和文本框的名字和 C++类中的变量名要一致

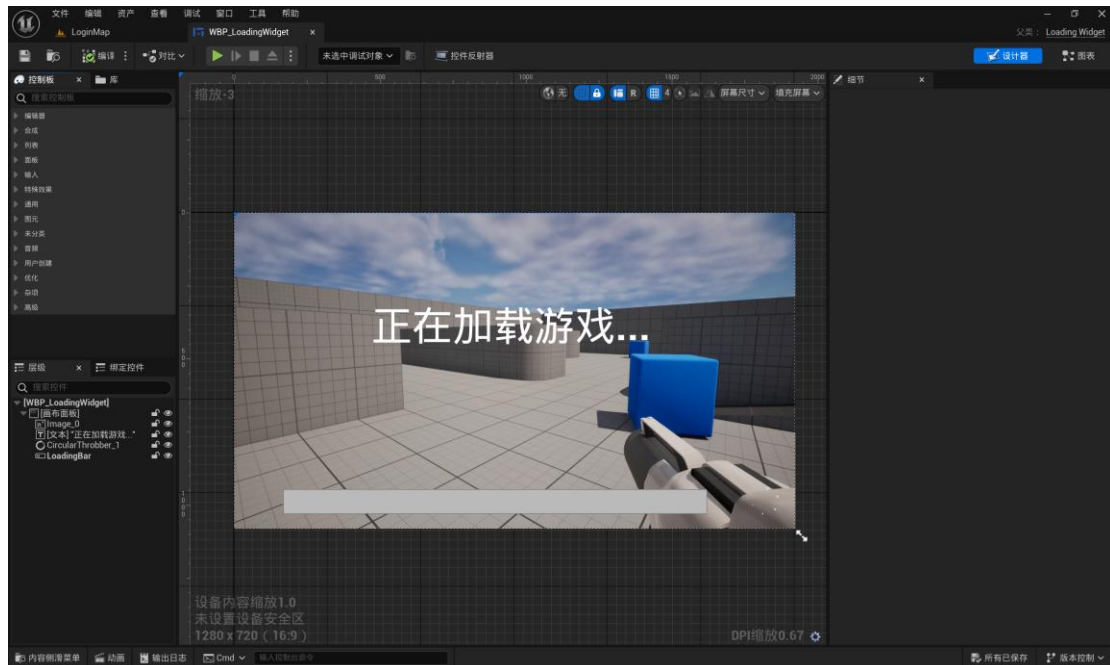


登录界面暂时没有数据交互，可留作之后完善，当前简单设置用户名为 hjz，密码为 123456。当输入正确的用户名和密码（加密显示）并点击登录按钮之后可以跳转加载界面，用户名和密码错误则无法登录并进行提示，点击退出按钮则退出游戏

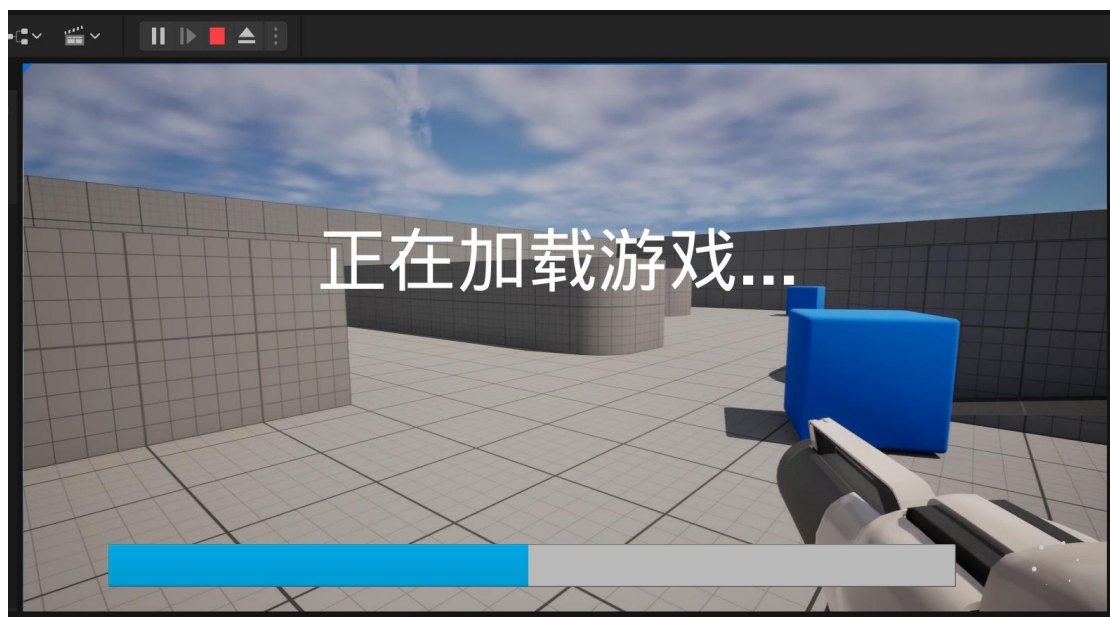


2.实现加载界面

创建加载界面 C++类，并且创建相应的蓝图类，蓝图类中进度条的名字和 C++类中的变量名要一致

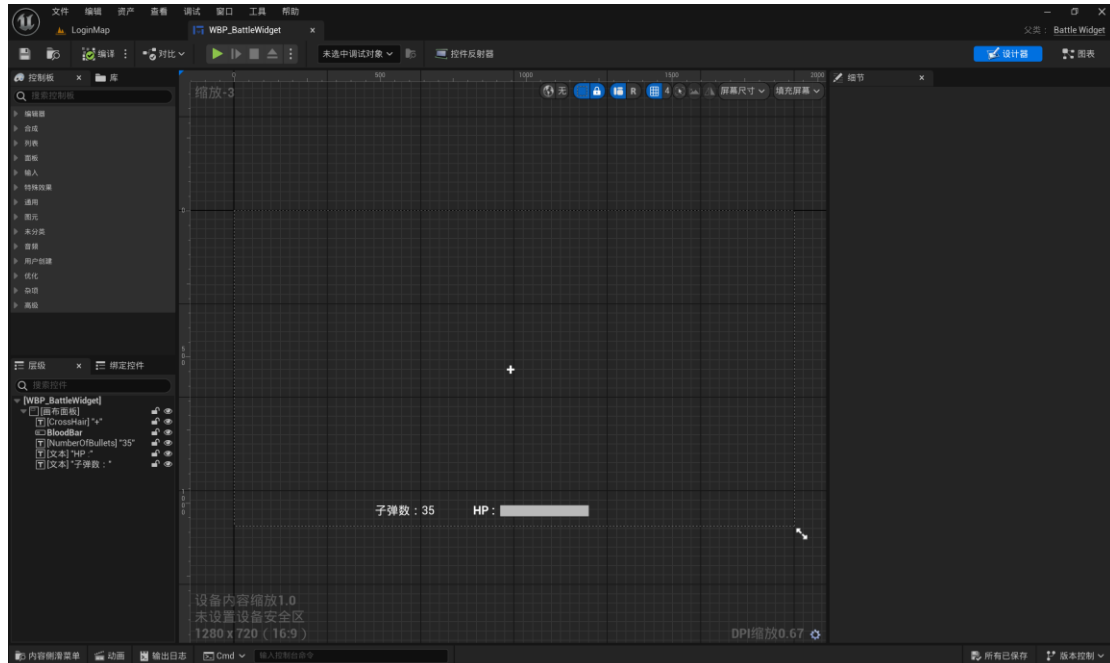


当输入正确的用户名和密码之后跳转关卡，并打开加载界面，加载界面进行模拟加载，初始 CurrentPercent 设为 0，设置一个定时器，每秒调用一次 AddPercent 函数，每次给 CurrentPercent 随机增加[0.05, 0.2]，并更新进度条显示。当 CurrentPercent 大于等于 1.0 时，停止定时器，跳转至第二次作业的第一人称射击游戏关卡并打开射击游戏操作面板。

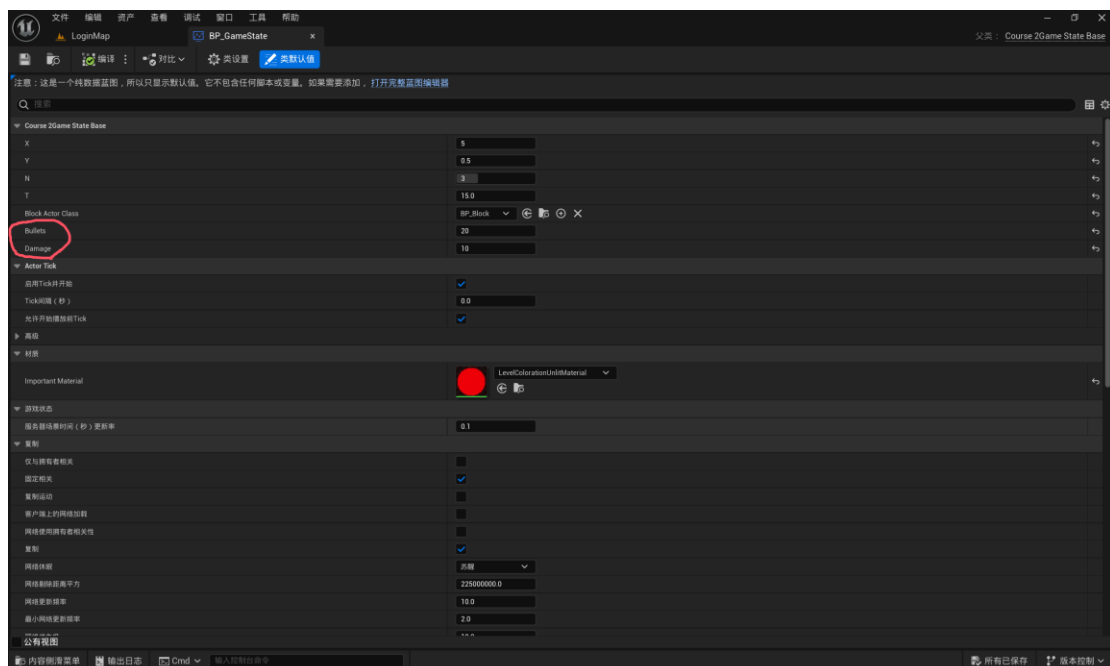


3.实现射击游戏操作面板

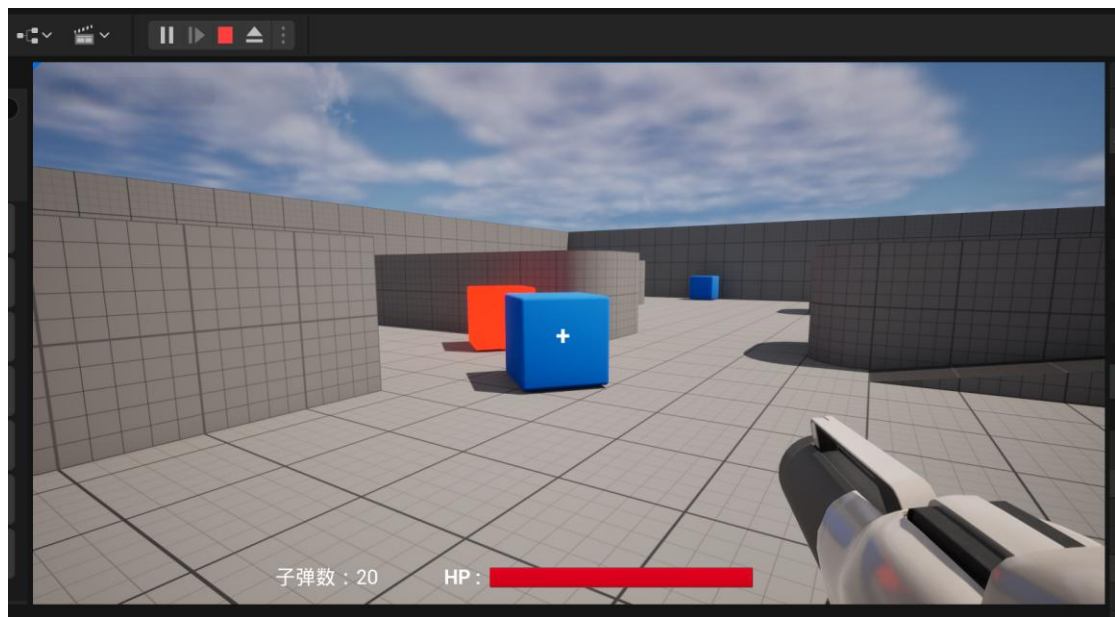
创建射击游戏操作面板 C++类，并且创建相应的蓝图类，蓝图类中准心、HP 和子弹数的名字和 C++类中的变量名要一致



当加载完毕跳转关卡并打开射击游戏操作面板，因为操作面板有子弹数和 HP，因此在第二次作业的基础上对游戏玩法进行了升级，首先子弹数有一定限制，并且每次发射子弹首次碰撞没有击中方块则进行扣血惩罚，初始血量为 100，当子弹用完则无法进行射击，当血量为 0 则直接打开结算面板进行游戏结算，扣血值和子弹数可以进行配置。



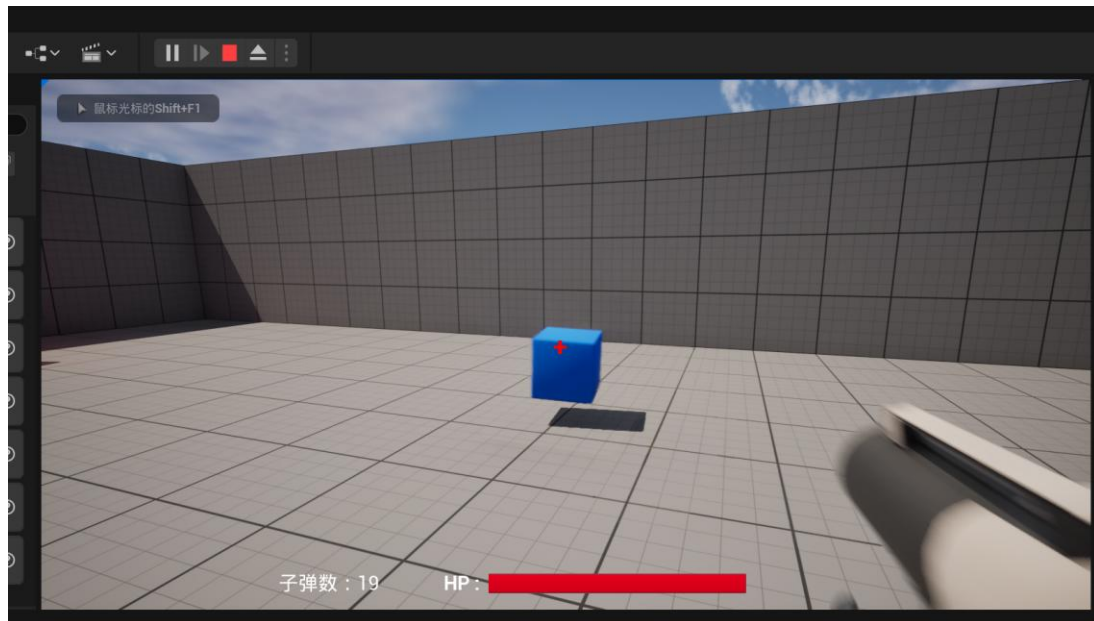
进入游戏后，会打开操作面板，有血条、子弹数和准心，如下图所示



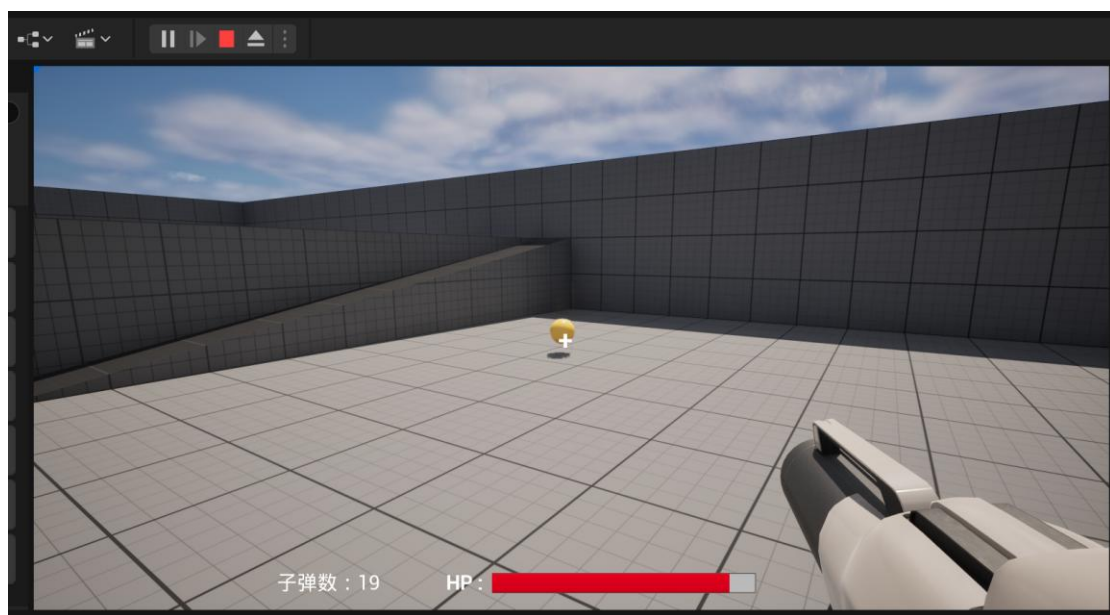
每次进行射击不管是否命中都会扣除子弹数



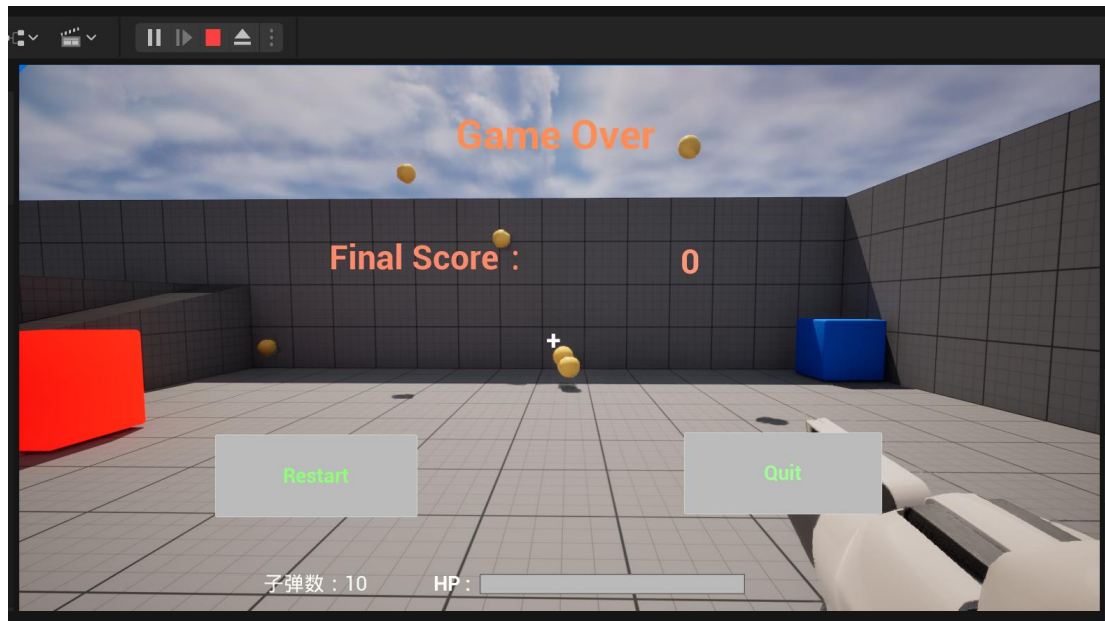
当射击命中方块，准心会从白色变成红色 0.2s，以提醒玩家击中目标



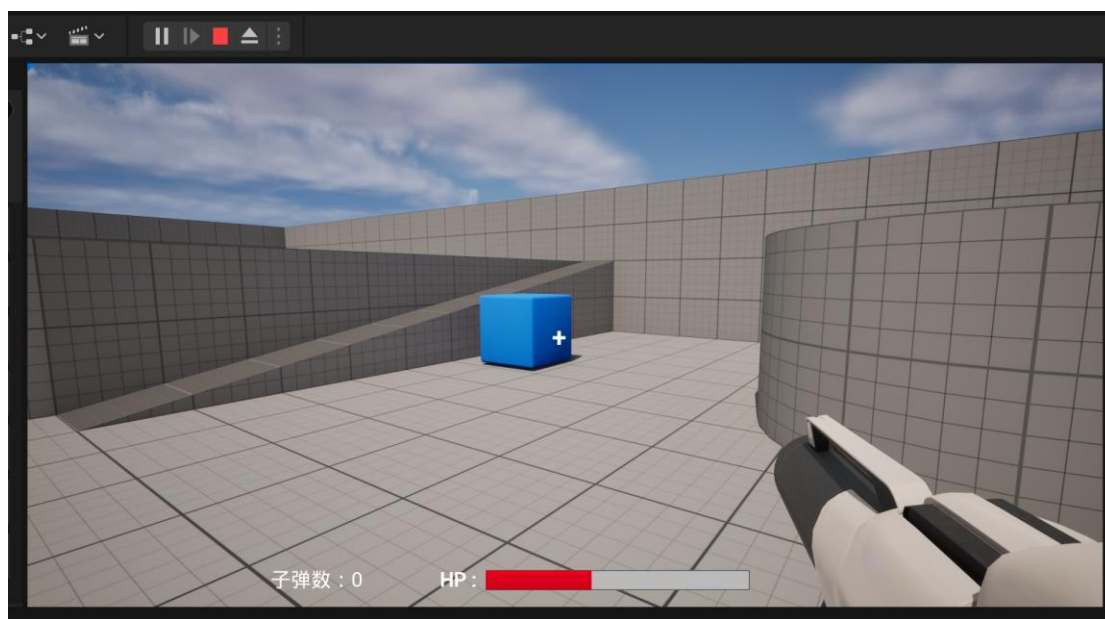
每次射击，若子弹第一次碰撞未能命中目标则扣除生命值



当生命值为 0 立即进行游戏结算



当子弹用光则无法再进行射击



由于图片所能展现的内容有限，录制了一段 1 分钟的演示视频，上传至百度网盘
链接: <https://pan.baidu.com/s/1dBY3pmdPnrhPum27klzbjg> 提取码: ufbg