# 会议记录

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 会议主题 | | 游戏设计、界面设计、数据库设计 | | | | |
| 会议时间 | | 2021/6/21 | 会议地点 | 逸夫楼605 | 记录人 | 王宇锴 |
| 参加人员 | | 朱弘博、韦浩、陈秋佟、黄芮潼、谢如意、王宇锴 | | | | |
| 会议内容：  详细设计说明书新增：   1. 游戏设计    1. 主要玩法       1. 设计原则   人机对战模式中，玩家需要在指定的环境内从每一关的起始位置开始逐级闯关，每一关的难度逐渐增加，会处在一对一、一对多人机的形式。联机对战模式即两个人物进行对打，在对局时间内将敌人击败直至血量为零时即可获胜，若超过规定的时间，人物之间并未分出胜负即为平局。游戏开始后，人物可在环境内寻找攻击武器进行攻击。通过逐渐增加游戏的难度来提升玩家对游戏的兴趣，使玩家的能力能够在游戏中体现出来。   * + 1. 游戏定位   承载游戏世界观  提供主人公血量值（随着被攻击会被扣除）   * 1. 游戏流程   登录游戏—主页面—模式选择—开始游戏—结束游戏—战绩结算   * 1. 角色设计   人物形象（此处放人物的图）  在游戏地图范围内移动，人物需要打败敌人获取游戏胜利，游戏内会随机生成攻击武器，人物可在游戏地图范围内搜索攻击武器，人物需要躲开敌人的攻击，可通过武器协助躲避敌人的攻击，并使用武器击败敌人，人机对战模式中在游戏规定的时间内当敌人血量值为零时进入下一关，当主人公血量值归零时游戏结束。在联机对战模式中，在规定时间内，一方人物将另一方人物打败，即一方获胜，另一方失败；在规定时间内未分出胜负即为平局。  人物的移动包括前、后、左、右、蹲、爬、滑铲、跳跃等行为  关于人物移动的流程图如下图所示：    人物的攻击部位包括头部和身体的其他部位（躯干、四肢）  人物攻击的流程图如下图所示     * 1. 其他设计      1. 音效   ·主人公攻击音效  ·敌人攻击主人公音效  ·主人公获取武器音效  ·人物攻击音效  ·人物防御音效  ·人物移动的音效   * + 1. 地图   2.界面设计  2.1主页面设计  主页  主页界面有中国风背景，中间包含四个按钮，分别是模式选择、游戏帮助、关于游戏、退出游戏。用户可以点击跳转到相关页面进行操作。  2.2模式选择设计  模式选择  模式选择界面有中国风背景，中间包含两个按钮，分别是人机对战和联机对战。用户可以点击这两个按钮的其中之一进入下一步场景选择。  2.3场景选择设计  场景选择  场景界面有中国风的背景，中间包含两个场景，用户可以任选其中一个场景进入对战。  2.4对战情景设计  对战情景  对战界面有中国风的背景，对战人物可在对战区域进行格斗，通过移动攻击对手，直至血条为零或超出规定时间，从而进入下一战绩结算界面。  2.5战绩结算设计  战绩结算  战绩结算界面有中国风背景，用户可查看中间区域显示格斗结果即战绩具体信息，点击返回则回到游戏的主页面。  3.数据库设计  3.1.数据库选择  3.2.数据库逻辑结构  3.3.物理结构设计  3.3.1表1：user表   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | 字段名 | 字段代码 | 字段类型 | 可否为空 | 备注 | | 用户身份 | User\_ID | INT | N | 主键 | | 用户昵称 | User\_Name | CHAR | N |  | | 用户选用角色1 | User\_Role1 | CHAR | Y |  | | 用户选用角色2 | User\_Role2 | CHAR | Y |  |   3.3.2表2：record表   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | 字段名 | 字段代码 | 字段类型 | 可否为空 | 备注 | | 用户身份 | User\_ID | INT | N | 外键 | | 用户选用角色1 | User\_Role1 | CHAR | N |  | | 选用角色1战绩 | Role1\_Record | CHAR | Y |  | | 用户选用角色2 | User\_Role2 | CHAR | N |  | | 选用角色2战绩 | Role2\_Record | CHAR | Y |  | | | | | | | |
| 审核 |  | | | | | |