**市井中孤傲的烟火**

0x01 程序简介

设计创想基于生活，来源于生活，从当前社会大学生高不成低不就和时间观念，时间利用率不强的现状出发，着重通过游戏内人物各项生命指标与时间的平衡关系，实现程序主旨。

程序主旨：通过玩此游戏，用户（玩家）可养成良好的时间观念，更加重视时间利用效率，也让玩家在游戏中摒弃就业高不成低不就的就业观念，养成良好人格。

0x02 程序主框架

程序包含以下几大模块（总览，粗略介绍）：

1. 控制模块：即用户通过鼠标键盘操控游戏人物移动，键位为常见的WASD
2. UI模块：图形化界面，大量使用半透明，第三方用户控件，过渡动画
3. 突发事件模块：每种工作中常遇到的突发事件，包含人生哲理，详细见后文表
4. 人物生命指标模块：三个生命指标，饱食度，饮水度，体力，当饱食度为0时或饮水度为0时，游戏结束，体力为0时，不能工作，战斗。
5. 物品模块：大部分为常见食物，价格与生活中相似（隐藏设计：大多数高回复生命指标的都是健康食品，小吃及垃圾食品都进行了削弱处理，让玩家更倾向于健康食物）
6. 工作模块：包含5种建筑中的不同职业，且进行分层处理，人们看不起的职业进行拔高处理（提升回报），让玩家只能从这些职业开始做起。
7. 世界时间模块：与现实时间对应关系，游戏内一分钟即现实一秒钟
8. 战斗模块：玩家释放工作（技能，招），打败时间怪兽（敌人），由技能点来限制玩家释放技能的次数
9. 技能点模块：包含四大技能点，耐力，智力，观察力，社交能力，提升方式是在主界面进行工作（相当于提升熟练度），从而提高技能点，在战斗中释放更多技能
10. AI模块：包含主界面路人Ai移动，战斗boss发招

0x03 控制模块细节

1. 主窗体Form1\_keydown事件，W为向上移动，A为向左移动，S为向下移动，D为向右移动，在移动人物贴图时，先判断是否超出边界，判断体力是否小于等于0，然后决定是否移动人物贴图
2. 移动贴图后判断是否处于主界面的某些建筑内，如果是则显示某些按钮（如下表）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 建筑名称 | 打工按钮显示 | 交易按钮显示 | 解锁按钮显示 | 睡觉按钮显示 |
| 0 | 街道 |  |  |  |  |
| 1 | 饭店 |  |  |  |  |
| 2 | 建筑公司 |  |  |  |  |
| 3 | 房地产公司 |  |  |  |  |
| 4 | 便利店 |  |  |  |  |
| 5 | 住宅楼 |  |  |  |  |
| 6 | 住宅楼 |  |  |  |  |
| 7 | 住宅楼 |  |  |  |  |
| 8 | 家 |  |  |  |  |
| 9 | 证券交易所 |  |  |  |  |
| 10 | 教育机构 |  |  |  |  |
| 11 | 客运公司 |  |  |  |  |
| 12 | 公园 |  |  |  |  |
| 13 | 超市 |  |  |  |  |
| 14 | 软件公司 |  |  |  |  |

0x04 UI模块细节

1. 程序启动初，在屏幕中心显示logo，并进行自检（检查资源文件是否缺失，缺失则提醒重新安装此程序）。
2. 自检完成，进入开始界面（Form3），开始界面显示之初，四个按钮（单人模式，联机模式，关于，退出程序）从窗体底部徐徐升出，开始界面半透明，同时加载开始界面背景（Form4），背景界面为时长1分41秒的视频（\video\1.mp4），该视频为原创视频，由C4D配合Lumion6配合渲染而成（渲染耗时6小时，渲染精度：抗锯齿4x），渲染完成后，由压制工具使用x264模式压制而成。
3. 点击单人模式，开始界面四个按钮徐徐下降，存档界面（Form7）按钮以同样的方式徐徐升起，升起完成，读取存档列表并显示，点击存档位，会读取存档文件是否存在，不存在则显示新建存档窗体（Form13，Form14，Form15，由于vb窗体透明模式限制，新建存档及编辑存档界面由多个窗体图层共同叠加制成），如果存在文件，则读取存档数据，显示主界面（Form1）。存档界面上有编辑模式按钮，点击即显示各存档的删除按钮，删除按钮点击会读取存档文件是否存在，存在则删除，并调用提示窗体函数（Function.Tishim），不存在文件提示该存档位为空。在编辑模式下点击存档位，则显示修改存档模式，名字的控件。

0x05 突发事件模块细节

1. 突发事件全部基于工作中遇到的问题，贴近工作，是评测模式的主要评测方式
2. 具体突发事件如下表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 描述（description） | A选项 | B选项 | C选项 |
| 1 | 工作中遇到不懂的事 | 问老板  （+敬业） | 问同事  （+社交） | 观察同事  （+好学） |
| 2 | 店内资金流转不顺 | 捐钱  （+道德） | 观望  （-担当） | 劝说他人捐钱  (-道德，-诚信) |
| 3 | 不小心打碎了盘子 | 自己收拾  （+道德） | 观望  （-担当） | 向上级坦白并赔偿（+敬业，-体力，+担当，-金钱） |
| 4 |  |  |  |  |
| 6 | 餐厅里一厨师偷用地沟油，被你发现 | 告诉老板  （+道德）  （+钱）  （+担当）  （+诚信）  （-社交） | 什么都不说  （-道德）  （-敬业）  （-诚信）  （+社交） | 告诉他不要这样做  （+道德）  （+敬业）  （+诚信）  (-社交) |
| 7 | 在门口发现一个像乞丐的人 | 无视他  （-社交） | 赶他走  （+担当）  （+敬业）  （-道德） | 施舍食物和钱  （+道德）  （+担当）  （-钱） |
| 8 | 你在购物网站上买了一件毛衣，因卖家发错货而给出差评，几天后遭到要挟要求撤回差评 | 撤回  （+社交）  （-担当）  （-诚信） | 不理  （-道德）  （-担当）  (-诚信) | 将其个人信息和威胁传到网上  （-道德）  （-智力）  （-担当） |
| 9 |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |
| 11 | 房间角落放置了一架工作使用的梯子，为了防止梯子倒下伤人，你会留下什么字条 | 注意安全，后果自负  （+社交）  （+道德）  （-诚信） | 请将梯子横放  （-社交）  （+道德）  （智力） | 请搬离梯子  （-社交）  （-道德）  （+担当） |
| 12 | 老板让你把一瓶矿泉水卖到300元 | 跟老板说自己做不到  （+诚信）  （+担当）  （+道德）  （-敬业） | 自己垫钱说做到了  （-金钱）  （+敬业）  （-诚信）  （+担当） | 卖给朋友  （-道德）  （+敬业）  （-诚信）  （-担当） |
| 13 | 老板让你把桌面上的笔推销给他，你如何回答 | 这支笔便宜卖你，只要9.98，这支笔带回家  （-金钱）  （+敬业）  （+担当） | 这支笔质量非常好，荷兰进口小牛皮，钻石品质  （+敬业）  (+道德)  （-社交） | 您买了这支笔，我再赠您一支，买一送一  （-敬业）  （+道德） |
| 14 |  |  |  |  |
| 15 | 你在建筑工地工作时中暑 | 前往医院  （-金钱）  （-敬业）  （-担当） | 继续工作  （+敬业）  （+担当）  （-饱食度）  （-饮水）  （-体力） | 暂时休息  （-敬业） |
| 16 | 老板拖欠你的工资 | 向其讨要  （+金钱）  （-社交） | 坐视不管  （-道德）  （-诚信） | 与工友抒闷  （+社交） |
| 17 | 公司派你去学习，但学习时间与你和父母约定见面的时间相冲突 | 去学习  （+敬业）  （+好学）  （-金钱）  （-社交） | 探望父母  （+道德）  （+社交）  （+担当）  （-敬业） | 继续工作  （+敬业）  （+金钱） |
| 18 | 公司领导下基层巡视，询问你工作待遇哪方面不好 | 工资  （+金钱）  （-社交）  （-诚信）  （-道德） | 人员培训学习  （+好学）  （-诚信） | 没有  （+诚信） |
| 19 | 一工友时常孤独地流泪，你怎么做 | 带他出去喝酒散心  （+社交）  （-金钱） | 向负责人禀报  （+敬业）  （-社交） | 继续工作  （+敬业）  （+金钱） |
| 20 | 你与客户交谈时，产品介绍不详实 | 了解熟读资料  （+敬业）  （+好学） | 请教老员工  （+敬业）  （+社交） | 多讲多练  （+敬业） |
| 21 | 你对奖金制度不满 | 强调团队合作，鼓励共同进步  （+社交）  （+敬业） | 征求各方意见，与上级商讨  （+担当） | 留心周围同事，避免人为不公  （-社交）  （+金钱）  （+观察力） |
| 22 | 你遇到一个客户喜欢商品，却迟迟不做决定 | 再做详细介绍  （+耐力） | 力促其下定决心  （+社交） | 肯定他的某项选择，缩小选择范围  （+诚信） |
| 23 | 你的客户退订或退户 | 了解客户退订原因，研究挽回之道  （+敬业）  （+担当） | 肯定客户选择，帮助排除干扰  （+社交）  （-诚信） | 各自承担违约责任，按程序退订  （+担当）  （-金钱）  （-敬业） |
| 24 | 你的客户向你反映房子一屋二卖 | 明白事件缘由和责任人，找他算账  （-担当）  （-敬业）  （+诚信）  （-社交） | 对客户解释，降低姿态  （-金钱）  （+担当）  （-诚信）  （+社交）  （+敬业） | 协调换户（客户可能不愿意）  （-担当）  （+诚信）  （-社交）  （+敬业） |
| 25 | 便利店总部举行店长考试 | 前往参加、  （+好学） | 留在店内  （-敬业） | 复习备考  （+智力） |
| 26 |  |  |  |  |
| 27 | 你与新来的店长气场不合 | 忍气吞声  （+担当）  (+敬业)  （-诚信） | 与同事议论  （+社交）  （-道德） | 与店长交谈  （+社交）  （-金钱） |
| 28 | 一阿婆来店购买东西，说我少找她三元 | 自己垫钱给他  （+敬业）  （-诚信）  （+社交）  （-金钱） | 道歉并从收银机拿钱给他  （-敬业）  （-诚信）  （+社交）  （-担当） | 找店长来与其理论并翻看监控  （+诚信）  （+担当）  （-社交） |
| 29 | 到了前台，看到一个女生坐在那低头看什么（Gal已删除） | 先看一下她在干什么 | 嘿，你好，需要帮忙吗？ | 先不打扰她，去工作 |
| 30 | 蔬菜原料经过初步处理后的保鲜措施是  （厨师测试） | 用塑料带包装并密封 | 分散低温放置 | 堆紧低温放置 |
| 31 | 在对蔬菜原料进行洗涤时，若蔬菜中含有的幼虫和虫卵较多，最好采用下列  （厨师测试） | 清水直接洗涤 | 盐水-清水洗涤 | 洗涤剂-清水洗涤 |
| 32 |  |  |  |  |
| 53 | 下列哪种致嫩工艺对原料的营养成分破坏最小  （厨师测试） | 碱致嫩 | 盐致嫩 | 机械电激致嫩 |
| 54 |  |  |  |  |
| 55 | 水产品（鱼）在分档时一般分为鱼头、躯干和鱼尾三部分，鱼头和鱼尾一般用于制作  （厨师测试） | 成块用于爆或熘 | 成条用于炒或爆 | 成块红烧或制汤 |
| 57 | 制汤用的原料应满足  （厨师测试） | 胶原蛋白含量高，脂肪含量高，异味轻 | 胶原蛋白含量高，脂肪含量低，异味轻 | 胶原蛋白含量低，脂肪含量高，异味轻 |
| 59 | 过油用的油温可分为十成，温度在30 ℃~300 ℃之间，但可供使用的油温一般在  （厨师测试） | 30℃~150℃ | 100 ℃~210 ℃ | 60 ℃~210 ℃ |
| 61 | 浆一般分为水粉浆、蛋清浆、全蛋浆和苏打浆等，当烹调原料为牛肉等组织较老的原料最好采用  （厨师测试） | 水粉浆 | 蛋清浆 | 苏打浆 |
| 63 | 在保存豆制品时一般是对原料进行充分冷却后放在  （厨师测试） | 浸泡在清水中 | 浸泡在盐水中 | 浸泡在稀酸溶液中 |
| 65 | 勾芡与调色、调味间的关系是  （厨师测试） | 先勾芡再调色、调味 | 先调色，再勾芡，最后再调味 | 先调色、调味再勾芡 |
| 67 | 下列所列的味中，哪一种是菜肴的基础味  （厨师测试） | 甜味 | 鲜味 | 咸味 |
| 71 | 危险报警闪光灯可用于下列什么场合？  （司机测试） | 在道路上跟车行驶时 | 遇到道路拥堵时 | 机动车发生故障停车时 |
| 73 | 在高速公路上驾驶机动车，车辆发生故障后的处置方法，以下说法错误的是什么？  （司机测试） | 打开危险报警闪光灯，夜间还应开启示廓灯、后位灯 | 在车后150米以外设置安全警告标志 | 车内乘员应下车辅助将故障车辆推移到紧急停车带上 |
| 75 | 驾驶机动车发生交通事故，仅造成财产损失的，但是对交通事故事实及成因有争议的，应当怎么处理？  （司机测试） | 迅速报警 | 占道继续和对方争辩 | 找中间人帮忙解决 |
| 77 | 申请人在考试过程中有贿赂、舞弊行为的，申请人在多少年内不得再次申领机动车驾驶证？  （司机测试） | 1年 | 2年 | 3年 |
| 79 | 防抱死制动系统（ABS）在什么情况下可以最大限度发挥制动器效能  （司机测试） | 间歇制动 | 持续制动 | 缓踏制动踏板 |
| 81 | 驾驶机动车向右变更车道前应仔细观察右侧车道车流情况的原因是什么  （司机测试） | 准备抢行 | 判断有无变更车道的条件 | 迅速变更车道 |
| 83 | 驾驶人在超车时，前方车辆不减速、不让道，应怎样做？  （司机测试） | 连续鸣喇叭加速超越 | 加速继续超越 | 停止继续超车 |
| 85 | 驾驶机动车在车道减少的路口，遇到前方车辆依次停车或缓慢行驶时怎么办？  （司机测试） | 从前车右侧路肩进入路口 | 从有空隙一侧进入路口 | 每车道一辆依次交替驶入路口 |
| 87 | 交通肇事致一人以上重伤，负事故全部或者主要责任，并具有下列哪种行为的，构成交通肇事罪  （司机测试） | 未带驾驶证 | 未报警 | 无驾驶资格驾驶机动车辆的 |
| 91 | 我国回购协议市场买断式回购的交易期限由回购双方自行商定，但最长不得超过  （金融测试） |  |  |  |
| 93 | 债券是资本市场重要的工具之一，其特征不包括  （金融测试） | 流动性 | 安全性 | 永久性 |
| 95 | 人民币普通股票账户又称为  （金融测试） | 基金账户 | A股账户 | B股账户 |
| 97 | 在我国，负责监管互联网信托业务的机构是  （金融测试） | 中国人民银行 | 中国银监会 | 中国证监会 |
| 99 | 在利率决定理论中，强调投资与储蓄相互作用的是  （金融测试） | 马克思利率理论 | 流动性偏好理论 | 古典利率理论 |
| 101 | 通常情况下，当市场利率（债券预期收益率）低于债券收益率（息票利率）时，发债企业多采用  （金融测试） | 折价发行 | 溢价发行 | 等价发行 |
| 103 | 在均衡状态下,任何不利用全市场组合,或者不进行无风险借贷的投资组合均为于资本市场线的  （金融测试） | 上方 | 线上 | 下方 |
| 105 | 假设某公司股票的β系数为1.15，市场投资组合的收益率为8%，当前国债的利率（无风险收益率）为3%。则该公司股票的预期收益率为  （金融测试） | 8.75% | 8.50% | 8.25% |
| 107 | 根据资产定价理论，会引起非连续性风险的因素是  （金融测试） | 宏观形势变动 | 控制改革 | 公司经营风险 |

0x06 人物生命指标模块细节

1. 三项生命指标为饱食度（baoshidu），饮水值（yinshui），体力值（tili）
2. 游戏模式下，饱食度每秒减少1/1000，饮水值每秒掉落2/1000
3. 评测模式下，饱食度每秒减少3/1000,游戏内4小时减少到20%

饮水值每秒减少6/1000，游戏内2小时减少到20%

1. 体力值由玩家移动人物或者玩家工作时才会减少，减少值由玩家工作和玩家移动距离决定（决定于keypress事件响应）
2. 恢复饱食度和饮水度的方式都是使用物品，而恢复体力值的主要方式是回家睡觉
3. 人物生命指标是整个游戏胜利失败的判定机制，当生命指标为0时，游戏结束，而玩家要做的，就是在生命指标与时间中平衡

0x07 物品模块细节

1. 主要设计：主食恢复300饱食度，小吃恢复100饱食度，水果恢复50饮水值，饮料恢复150饮水值
2. 获取物品的途径：商店购买
3. 各项物品如下表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | 名称 | 购买所需金钱 | 恢复饱食度 | 恢复饮水值 | 恢复体力值 |
| 1 | 咖喱鱼蛋 | 10 | 75 | 50 | 0 |
| 2 | 汉堡 | 18 | 150 | 20 | 0 |
| 3 | ；腊肠 | 8 | 75 | -20 | 0 |
| 4 | 香蕉 | 6 | 30 | 30 | 0 |
| 5 | 面包 | 5 | 75 | 0 | 0 |
| 6 | 能量套餐 | 45 | 300 | 100 | 0 |
| 7 |  |  |  |  |  |
| 8 | 葡萄酒 | 50 | 0 | 150 | 100 |
| 9 | 苹果 | 5 | 75 | 75 | 0 |
| 10 | 烤鸡腿 | 7 | 100 | 0 | 0 |
| 11 | 感冒药 | 15 | 0 | 0 | -50 |
| 12 | 雪糕 | 10 | 50 | 150 | 0 |
| 13 | 工具套装 | 45 | 0 | 0 | 0 |
| 14 | 磨制咖啡 | 15 | 75 | 100 | 200 |
| 15 | 水果沙拉 | 10 | 100 | 75 | 0 |
| 16 | 速溶咖啡 | 10 | 50 | 100 | 150 |
| 17 | 蛋糕 | 25 | 100 | 25 | 0 |
| 18 | 柠檬汁 | 5 | 25 | 150 | 0 |
| 19 | 药品 | 20 | 0 | 0 | 0 |
| 20 | 帕尼尼 | 10 | 100 | 50 | 0 |
| 21 | 橙汁 | 5 | 25 | 150 | 0 |
| 22 | 纸杯蛋糕 | 3 | 75 | 25 | 0 |
| 23 | 橙子 | 7 | 75 | 100 | 0 |
| 24 | 背包 | 80 | 0 | 0 | 0 |
| 25 | 奇异果汁 | 12 | 50 | 150 | 0 |
| 26 | 书 | 20 | 0 | 0 | 0 |
| 27 | 冰棍 | 3 | 25 | 75 | 0 |
| 28 | 可乐 | 3 | 25 | 75 | 0 |
| 29 | 手抓饼 | 7 | 100 | 25 | 0 |
| 30 | 披萨 | 10 | 100 | 50 | 0 |
| 31 | 西瓜 | 8 | 50 | 125 | 0 |
| 32 | 热狗 | 6 | 75 | 50 | 0 |
| 33 | 糖葫芦 | 5 | 50 | 50 | 0 |
| 34 | 牛奶 | 5 | 50 | 100 | 0 |
| 35 | 芝士 | 12 | 150 | 100 | 0 |
| 36 | 炸鸡腿 | 7 | 100 | 0 | 0 |
| 37 | 薯条 | 8 | 75 | 25 | 0 |
| 38 | 荷包蛋 | 3 | 50 | 0 | 0 |

0x08 世界时间模块细节

1. 世界时间模块主要由Form1.timer3控件来完成
2. 游戏模式下，现实一分钟=游戏内一秒
3. 评测模式下，现实一分钟=游戏一分钟
4. 游戏模式下，时间无限制，程序将记录玩家游戏内时间：分钟mina ，小时houra ，天数 daya
5. 评测模式下，限时20分钟，程序记录玩家游戏内时间：分钟mina ， 秒seca
6. 主要机制：

0x09 工作模块细节

1. 目前已设置5个建筑的不同职业共36项工作，由于时间关系，未添加更多职业
2. 工作建筑分布：

3.工作的各项效果

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 工作内容  （职业） | 所需耐力 | 所需智力 | 所需社交 | 所需观察 | 所需时间 | 获得金钱 | 提升耐力 | 提升智力 | 提升社交 | 提升观察力 |
| （服务员）欢迎顾客 | 0 | 0 | 0 | 0 | 48 | 6 | 2 | 0 | 5 | 1 |
| （服务员）点菜 | 0 | 0 | 0 | 0 | 48 | 6 | 1 | 1 | 5 | 0 |
| （服务员）收银 | 0 | 0 | 0 | 0 | 48 | 6.4 | 0 | 2 | 5 | 3 |
| （服务员）倒水倒茶 | 0 | 0 | 0 | 0 | 48 | 6 | 0 | 0 | 5 | 1 |
| （服务员）准备餐具 | 0 | 0 | 0 | 0 | 48 | 7 | 2 | 0 | 5 | 2 |
| （厨师）准备食物 | 20 | 0 | 0 | 0 | 60 | 10 | 2 | 1 | 0 | 0 |
| （厨师）准备调料 | 20 | 0 | 0 | 0 | 60 | 12 | 2 | 1 | 0 | 0 |
| （厨师）烹饪主食 | 20 | 0 | 0 | 0 | 50 | 10 | 2 | 0 | 0 | 1 |
| （厨师）制作凉拌菜 | 20 | 0 | 0 | 0 | 40 | 10 | 2 | 1 | 0 | 0 |
| （厨师）制作点心 | 20 | 0 | 0 | 0 | 60 | 11 | 2 | 0 | 0 | 1 |
| （厨师）制作开胃菜 | 20 | 0 | 0 | 0 | 55 | 10 | 2 | 1 | 0 | 0 |
| （清洁工）打扫餐厅 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 6 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| （清洁工）打扫厕所 | 0 | 0 | 0 | 0 | 40 | 6 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| （清洁工）打扫厨房 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 6 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| （清洁工）擦卓收台 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 6 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| （工人）搬砖 | 20 | 0 | 0 | 0 | 60 | 6 | 5 | 0 | 0 | 0 |
| （工人）砌砖 | 30 | 0 | 0 | 20 | 60 | 8 | 3 | 0 | 0 | 2 |
| （工人）焊接 | 10 | 10 | 0 | 10 | 48 | 8 | 0 | 3 | 0 | 1 |
| （工人）搅浆 | 0 | 0 | 0 | 20 | 48 | 6 | 0 | 0 | 1 | 2 |
| （司机）输送材料 | 0 | 5 | 0 | 0 | 60 | 6 | 5 | 0 | 0 | 0 |
| （司机）挖土拆除 | 0 | 10 | 0 | 20 | 60 | 8 | 3 | 0 | 0 | 2 |
| （司机）打好地基 | 0 | 10 | 0 | 10 | 48 | 8 | 0 | 3 | 0 | 1 |
| （营销人员）介绍房子 | 0 | 0 | 30 | 20 | 48 | 12 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| （营销人员）整理房源 | 0 | 20 | 0 | 30 | 48 | 12 | 0 | 1 | 1 | 2 |
| （营销人员）带人看房 | 0 | 20 | 30 | 20 | 48 | 12 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| （中介）推荐房子 | 0 | 0 | 30 | 5 | 48 | 14 | 0 | 0 | 0 | 2 |
| （中介）带人看房 | 0 | 10 | 30 | 0 | 48 | 12 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| （员工）进货搬货 | 5 | 0 | 5 | 0 | 48 | 9 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| （员工）制作小吃 | 0 | 10 | 0 | 20 | 48 | 7 | 0 | 0.5 | 0 | 1 |
| （员工）上货补货 | 10 | 0 | 0 | 10 | 48 | 8 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| （员工）充值办理 | 0 | 0 | 10 | 10 | 48 | 6 | 0 | 0.5 | 1 | 0 |
| （业务员）关注股市 | 0 | 20 | 20 | 50 | 60 | 25 | 0 | 2 | 1 | 3 |
| （业务员）办理业务 | 0 | 10 | 50 | 20 | 60 | 28 | 0 | 1 | 2 | 1 |
| （大厅经理）解答问题 | 30 | 50 | 50 | 10 | 48 | 28 | 0 | 1 | 2 | 1 |
| （大厅经理）招待客户 | 0 | 50 | 50 | 0 | 48 | 26 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| （大厅经理）介绍业务 | 0 | 50 | 50 | 20 | 60 | 28 | 0 | 1 | 2 | 1 |

0x10 战斗模块细节

1. 竞技大厅进入（Form28），选择关卡等级，点击按钮进入战斗场景（Form29）
2. 战斗模块是游戏模式下的赚钱途径，奖励金钱数为关卡Boss血量的10%
3. 在战斗中，玩家需选择工作（类比为技能），进行工作（发出技能），消耗技能点，战斗中的技能点为单独一套，主界面技能点为战斗技能点的上限，每次战斗局内技能点恢复至上限值，当玩家局内生命值为0时，对局结束
4. 无论对局是否胜利，主界面人物各项生命指标都将下降1-2个小时消耗的生命指标
5. 对局内伤害，消耗技能点如下表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 职业 | 伤害 | 消耗社交 | 消耗观察力 | 消耗耐力 | 消耗智力 |
| （服务员）欢迎顾客 | 10 | 3 | 1 | 1 | 0 |
| （服务员）点菜 | 10 | 3 | 0 | 1 | 0 |
| （服务员）收银 | 10 | 3 | 1 | 0 | 1 |
| （服务员）倒茶倒水 | 10 | 3 | 0 | 1 | 0 |
| （服务员）准备餐具 | 10 | 3 | 1 | 1 | 0 |
| （厨师）准备食物 | 22 | 0 | 2 | 3 | 0 |
| （厨师）准备调料 | 21 | 0 | 3 | 2 | 0 |
| （厨师）烹饪主食 | 23 | 0 | 1 | 3 | 2 |
| （厨师）制作凉拌菜 | 2 | 0 | 1 | 3 | 1 |
| （厨师）制作点心 | 21 | 0 | 1 | 3 | 2 |
| （厨师）制作开胃菜 | 21 | 0 | 1 | 3 | 2 |
| （清洁工）打扫餐厅 | 10 | 0 | 1 | 2 | 0 |
| （清洁工）打扫厕所 | 11 | 0 | 1 | 2 | 0 |
| （清洁工）打扫厨房 | 10 | 0 | 1 | 2 | 0 |
| （清洁工）擦卓收台 | 10 | 0 | 1 | 2 | 0 |
| （工人）搬砖 | 10 | 0 | 1 | 2 | 0 |
| （工人）砌砖 | 11 | 0 | 2 | 1 | 0 |
| （工人）搅浆 | 10 | 0 | 0 | 2 | 1 |
| （工人）焊接 | 12 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| （司机）输送材料 | 22 | 0 | 3 | 2 | 0 |
| （司机）挖图拆除 | 21 | 0 | 3 | 1 | 1 |
| （司机）打好地基 | 23 | 0 | 3 | 1 | 2 |
| （营销人员）介绍房子 | 22 | 3 | 1 | 1 | 0 |
| （营销人员）整理房源 | 23 | 0 | 3 | 1 | 1 |
| （营销人员）带人看房 | 22 | 2 | 1 | 2 | 0 |
| （中介）推荐房子 | 22 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| （中介）带人看房 | 23 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| （员工）进货搬货 | 10 | 0 | 1 | 2 | 0 |
| （员工）制作小吃 | 11 | 0 | 0 | 1 | 2 |
| （员工）上货补货 | 10 | 0 | 0 | 3 | 0 |
| （员工）充值办理 | 10 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| （业务员）关注股市 | 100 | 3 | 3 | 0 | 1 |
| （业务员）办理业务 | 110 | 3 | 1 | 2 | 1 |
| （大堂经理）解答问题 | 110 | 3 | 0 | 2 | 2 |
| （大堂经理）招待客户 | 120 | 3 | 2 | 2 | 1 |
| （大堂经理）介绍业务 | 120 | 3 | 3 | 1 | 2 |

1. 每个等级Boss血量计算以及玩家伤害计算列表如下

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级（关卡） | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 时间血量（Boss） | 20 | 40 | 70 | 100 | 200 | 400 | 800 | 1000 | 2000 | 5000 |
| 玩家至少发招次数 | 2 | 4 | 7 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 20 | 50 |
| 平均玩家一招扣血 | 10 | 10 | 10 | 20 | 20 | 25 | 40 | 40 | 100 | 100 |

0x11 技能点模块

1. 技能点分四大点：耐力，智力，社交，观察力
2. 游戏模式下，技能点限制战斗中发招次数，需要在主界面通过解锁工作，才能进行升级技能点，在战斗中技能点升级不停止
3. 评测模式下，技能点为评测人物（玩家）各项能力的内容，在游戏结束后，技能点将以条形图的形式展现出来，技能点越高，人物（玩家）能力越好
4. 技能点上限为1000（主要为了延长游戏时间，不会让玩家马上玩到满技能点）
5. 技能点变量名为

耐力（naili），智力（zhili），社交（shejiao），观察力（guanchali）

0x12 技术细节

1. 主要通用变量：

saveid存档ID

beibaomax背包格子最大值

daya天数

baoshidux饱食度修正值

yinshuix饮水修正值

tilix体力修正值

moneyx金钱修正值

moshi模式

Tishiback提示框返回窗体

Form3（启动界面）

baoshidu 定义饱食度

yinshui 定义饮水度

tili 定义体力值

tili2 定义体力是否恢复

money 定义金钱

mina 定义分钟

seca 定义秒

houra 定义小时

Position 定义位置ID

workok 定义工作状态

Shejiao 定义社交技能

Zhili 定义智力技能

Guanchali 定义观察力技能

Naili 定义耐力技能

difficult 定义难度系数

allNaili定义工作增加的耐力值

allZhili定义工作增加的智力值

allShejiao定义工作增加的社交值

allGuanchali定义工作增加的观察力值

Alltime定义工作总时间

Daodepingzhi定义道德品质值

jingye定义敬业值

haoxue定义好学值

dandang定义担当值

chengxin定义诚信值

Lastposition定义工作开始时所在的位置ID

n定义Gal显示字符长度

xianshi定义Gal完全显示内容

zd定义Gal当前显示的内容

dq定义Gal读取的内容

Dj定义Gal点击次数（显示的字段ID）

Speedup定义是否加速

Zhiwei定义职位

moshi定义游戏模式

Pengren定义是否可以烹饪

Driven定义是否可以驾驶

Jinrong定义是否可以进入金融领域

Form1（主界面）

1. 背包界面特殊技术：

由Picturebox1作为Picturebox2的容器，在Picturebox2内加载Image1动态控件

通过控制上下滑动条来控制Picturebox2的Top属性值，来达到滑动背包页面的效果。详细代码如下：

For j = 0 To 7 '竖向7排的循环

For i = 1 To 6 '横向6排的循环

Load Image1(i + j \* 6) '装载数组元素

Image1(i + j \* 6).Top = TopPos '定义数组的顶端TOP位置

Image1(i + j \* 6).Left = LeftPos '定义数组的左边LEFT位置

Image1(i + j \* 6).Visible = True '动态添加的Image默认为不可见 所以我们要让它可见

LeftPos = LeftPos + Image1(0).Width + 300 '标签Image的X坐标往右移一个Image1(1)的宽度再加上间距300

Next i

TopPos = TopPos + Image1(0).Height + 300 '标签Image的Y坐标往下移一个Image1(1)的高度再加上间距300

LeftPos = Image1(1).Left '开始循环前定义变量LeftPos为 第一个标签的Left坐标位置

Next j

Picturebox2.top位置 Picture1.Top = -(PVScrollBar1.Value \* PVScrollBar1.Height / 1)

1. 突发事件技术：

通过timer每秒计算一次随机数，从而达到随机概率

Randomize

IfInt(Rnd\*(100-1+1))+1=51Andmoney>1000AndAccident=0Then'购置家具突发事件

Form12.Show

Form11.Show

ElseIfPosition<>0AndTimer2.Enabled=TrueAndAccident=0AndInt(Rnd\*(40-1+1))+1=5AndNaili<=4AndZhili<=4AndShejiao<=4AndGuanchali<=4Then

Accident=1

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition<>0AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=2

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=1AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=3

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition<>0AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=5

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=1AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=6

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition<>0AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=7

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition<>0AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=8

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition<>0AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=11

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition<>0AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=12

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition<>0AndDj=1AndTimer2.Enabled=TrueAndTimer10.Enabled=FalseAndInt(Rnd\*(50-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=14

ElseIfPosition=2AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=15

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=2AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=16

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=2AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=17

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=2AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=18

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=2AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=19

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=2AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=20

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=3AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=21

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=3AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=22

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=3AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=23

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=3AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=24

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=4AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=25

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=4AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=26

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=4AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=27

Form12.Show

Form22.Show

ElseIfPosition=4AndTimer2.Enabled=TrueAndInt(Rnd\*(100-1+1))+1=12AndAccident=0Then

Accident=28

Form12.Show

Form22.Show

EndIf

Form32.Label10.Caption="突发事件ID="&Accident

1. 动态gif技术

由timer快速切换gif得到类似动画效果，以下列举一个

Private Sub Timer3\_Timer()

p = p - 1

If p <= 0 Then

Timer3.Enabled = False

Image5.Picture = LoadPicture("")

Rel = True

Me.BackColor = &HC0FFFF

Image4.Picture = LoadPicture(App.Path & "\picture\shape\tuoyuan3.gif")

Exit Sub

End If

Image5.Picture = LoadPicture(App.Path & "\picture\shape\s3\" & p & ".gif")

End Sub

1. 商店鼠标移动至物品上显示详情技术

由timer定时检测鼠标是否移动到另一个物品上，是则读取信息，以此来达到减少磁盘使用量的效果

Private Sub Timer1\_Timer()

If zhizhen <> -1 And zhizhen <> Lastzhizhen Then

Lastzhizhen = zhizhen

Readiteminformation ‘此处为读取详情的过程

Label2.Visible = True

ElseIf zhizhen = -1 Then

Label2.Visible = False

End If

End Sub

1. 窗体自适应分辨率技术

Private FormOldWidth As Long '保存窗体的原始宽度

Private FormOldHeight As Long '保存窗体的原始高度

'按比例改变表单内各元件的大小，在调用ReSizeForm前先调用ReSizeInit函数

Public Sub ResizeForm(FormName As Form)

Dim Pos(4) As Double

Dim i As Long, TempPos As Long, StartPos As Long

Dim Obj As Control

Dim scaleX As Double, scaleY As Double

scaleX = FormName.ScaleWidth / FormOldWidth

scaleY = FormName.ScaleHeight / FormOldHeight

On Error Resume Next

For Each Obj In FormName

StartPos = 1

For i = 0 To 4

'读取控件的原始位置与大小

TempPos = InStr(StartPos, Obj.Tag, " ", vbTextCompare)

If TempPos > 0 Then

Pos(i) = Mid(Obj.Tag, StartPos, TempPos - StartPos)

StartPos = TempPos + 1

Else

Pos(i) = 0

End If

'根据控件的原始位置及窗体改变大小的比例对控件重新定位与改变大小

Obj.Move Pos(0) \* scaleX, Pos(1) \* scaleY, Pos(2) \* scaleX, Pos(3) \* scaleY

Next i

Next Obj

On Error GoTo 0

End Sub

Private Sub Form\_Resize()

Call ResizeForm(Me) '确保窗体改变时控件随之改变

End Sub

'在调用ResizeForm前先调用本函数

Public Sub ResizeInit(FormName As Form)

Dim Obj As Control

FormOldWidth = FormName.ScaleWidth

FormOldHeight = FormName.ScaleHeight

On Error Resume Next

For Each Obj In FormName

Obj.Tag = Obj.Left & " " & Obj.Top & " " & Obj.Width & " " & Obj.Height & " "

Next Obj

On Error GoTo 0

End Sub

1. 多人游戏注册、登录、聊天、网络存档技术（无服务器）

由<http://notepad.live/>免费性公益网站提供存储服务，软件登录网页，读取内容，写入截取内容至本地程序根目录下（随机产生文件名，防止盗号），软件加密用户名比对，如果没有则提示未注册，比对成功则查找密码，加密用户输入的密码，比对结果，成功则登录成功。

由于加密秘钥存储在源码中，请妥善保管源码并保密。（出于安全考虑，成品软件加了壳，可能由于检测虚拟机而报毒）

详细代码请在源码中查看（Form9登录注册）（Form30聊天、网络存档）

1. 提示窗体函数

出于美化考虑，许多msgbox都换成了自定义函数Tishi（“标题”，“内容”）

Public Function Tishi(ByVal Titou As String, Msg As String)

If Titou = "" Then Exit Function

If Msg = "" Then Exit Function

If Tishiback = 5 Then

Form5.Enabled = False

ElseIf Tishiback = 7 Then

Form7.Enabled = False

ElseIf Tishiback = 8 Then

Form8.Enabled = False

ElseIf Tishiback = 9 Then

Form9.Enabled = False

ElseIf Tishiback = 23 Then

Form23.Enabled = False

ElseIf Tishiback = 24 Then

Form24.Enabled = False

ElseIf Tishiback = 25 Then

Form25.Enabled = False

ElseIf Tishiback = 26 Then

Form26.Enabled = False

ElseIf Tishiback = 27 Then

Form27.Enabled = False

ElseIf Tishiback = 28 Then

Form28.Enabled = False

ElseIf Tishiback = 29 Then

Form29.Enabled = False

ElseIf Tishiback = 44 Then

Form44.Enabled = False

End If

Form34.Show

Form34.Label2 = Msg

Form34.Label1 = Titou

End Function

1. VB6多线程技术

作者信息：'\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

'非原创的代码部分已标明原作者及出处。其余部分皆为本人【秋枫萧萧】（百度ID:hhyjq007）自己研究而成

'感谢老汉、TGY、IZERO等等为VB6完美、稳定多线程铺平道路的前辈们！

'若有任何疑问可到【VBGOOD论坛】或百度贴吧【VB吧】发帖交流！

'\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

1. P控件集

作者信息：

Copyright(c) 2015.All Rights Reserved.

龙翔飞飞12/成浩鹏 版权所有

1. ashadow窗体四周阴影

作者信息“

'\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

'\* cShadow - cSelfSub based sample that creates a form shadow.

'\*

'\* Note: because this sample will likely be used in the wild as-is, I've commented out the unused

'\* subclass procedures, sc\_DelMsg, sc\_CallOrigWndProc and the sc\_lParamUser property

'\*

'\* Paul\_Caton@hotmail.com

'\* Copyright free, use and abuse as you see fit.

'\*

'\* v1.0 Re-write of the SelfSub/WinSubHook-2 submission to Planet Source Code............ 20060322

'\* v1.1 Shadow color property added...................................................... 20060406

'\* v1.2 把阴影优化成四周阴影 咱干的是没啥技术含量的活，向牛叉的原作者致敬！ akebe 136775565

'\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*