





- 5月8日: 开始: 背景图, 人物贴图一直放. (6小时) (3小时)
- 5月9日: 人物上下左右移动, 调连接Big (要重新生成一遍再执行)
- 5月10日: 地图跟着人物移动, 人物跳跃, 行走及其方向 (4小时)
- 5月11日: 碰撞, 无碰撞时下落, 马里奥死亡表现. (4小时)
- 5月12日: 加砖块(普通). 跳跃碰撞. (6小时)
- 5月13日: 加砖块内物品, 碰撞后弹出, 人物掉坑里死亡 (6小时)
- 5月14日: 添加敌人 Goomba (3种, 跳跳) (4小时)
- 5月15日: 添加敌人 Brodie, Piranha (杀死敌人, 马里奥敌) (6小时)
- 5月16日: 拾取金币, 蘑菇, 星星 (变身) (3.5小时)
- 要注意规范 (用 length 就不用 height, 尽管二者大小可能相同)
- 5月17日: 乌龟攻击, 马里奥无敌, 杀死敌人飞起来. (4小时)
- 5月18日: 马里奥发射子弹, 子弹杀死敌人 (Goomba, Brodie, Piranha) (4小时)
- 5月19日: 读子, 读杆, 游戏开始、结束, 暂停. (5小时)
- 每个 runtime 后都要抬个 FlushWithPanel
- 5月20日: 加入音乐. (1小时)
- 5月21日: 调整修改 (2小时)



日期: /  
马理史

功能: 左右移动, 跳跃, 下蹲. (stand, walk, jump, squat)

最后再调速度, 加速及 sleep.

左右移动: 看  $x$ . (按键可重设  $V_x$ )  
按左,  $V_x + = a$ , 但  $V_x$  不可超过  $V_{x \max}$   
按右,  $V_x - = a$ , 但  $V_x$  不可小于  $-V_{x \max}$   
按右键,  $V_x = V_{x \max}$ . 每次 update 都 -- 直到 0.

跳跃: 看  $y$ . 按上键,  $V_y = V_{y \max}$ . 每次 update  $V_y + = a$ .  
(按键可重设  $V$ , 但处于 jump 时不可重设).

下蹲, squat = 1. (瞬间) jump 时不可蹲

$V_{x \max} = 60$   $a_x = 20$  sleep (50)

$V_{y \max} = 75$   $a_y = 15$

$V_{x \max} = 8$   $a_x = 1$   $a_f = 2$  (at  $x=15$ )

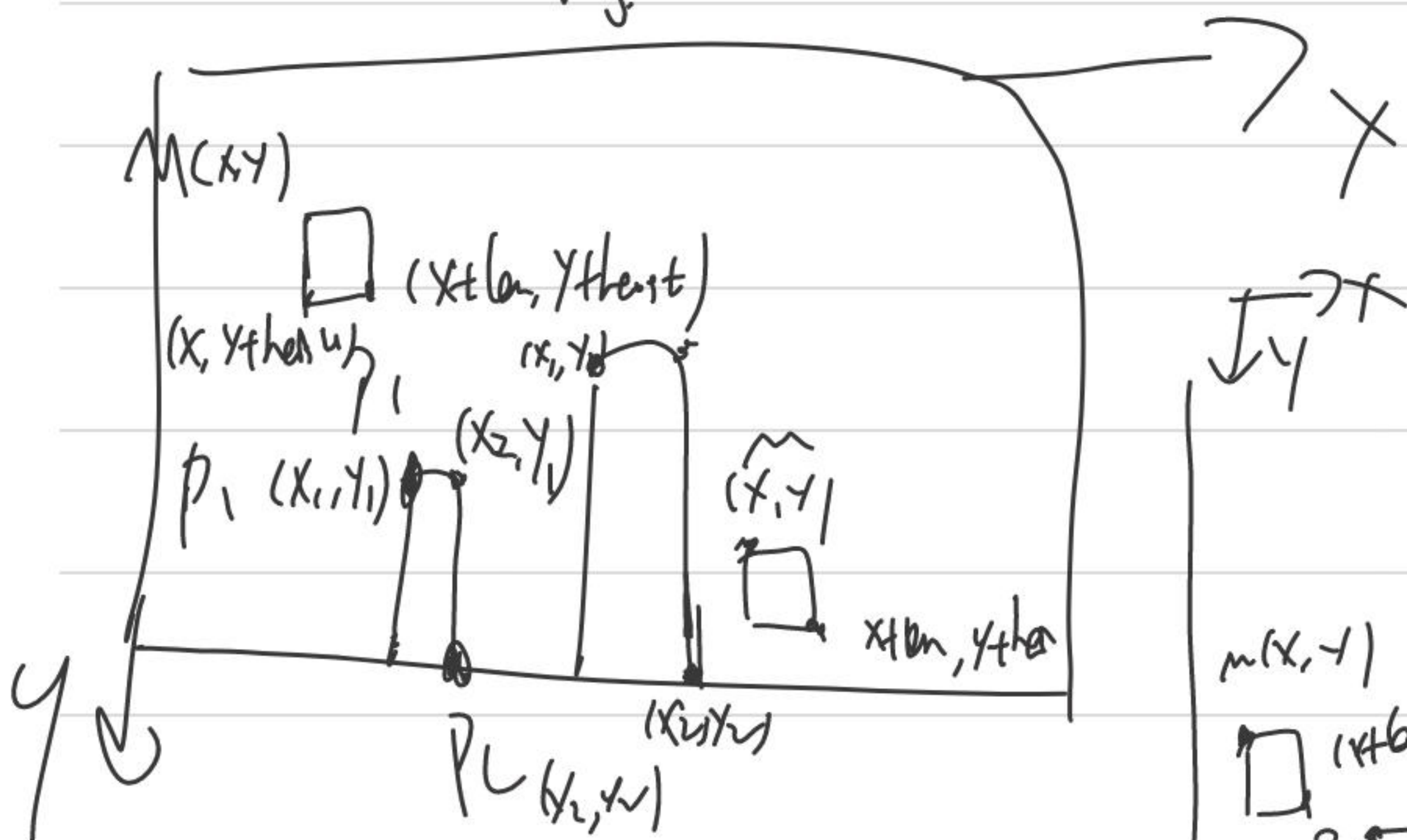
$V_{y \max} = 36$   $a_y = 3$  sleep (14)

用  $a_f$ , 则速度会达到  $V_{\max}$ .

否则按一下左,  $V_x + = a_f$ .  
update 后  $V_x - = a_f$   
表明  $a_f = a_x$  (加速)



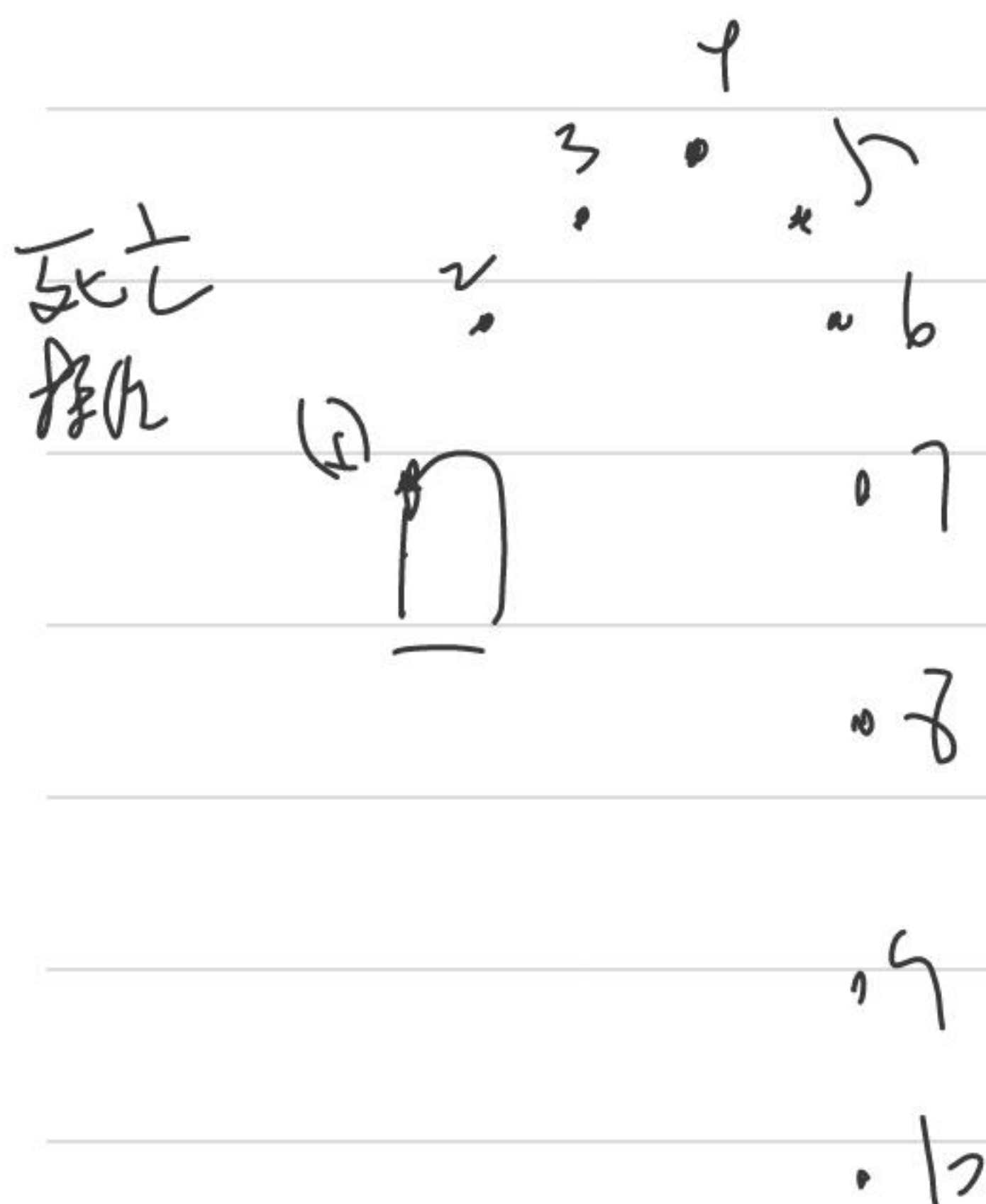
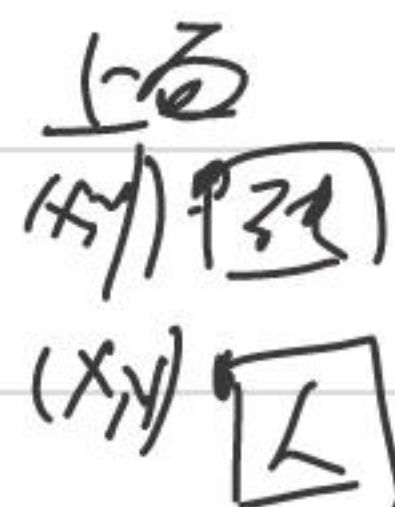
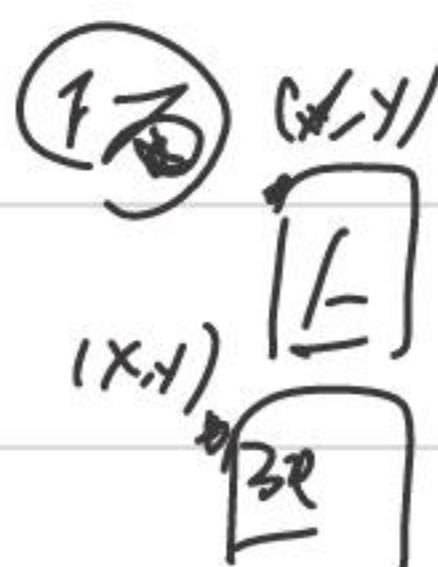
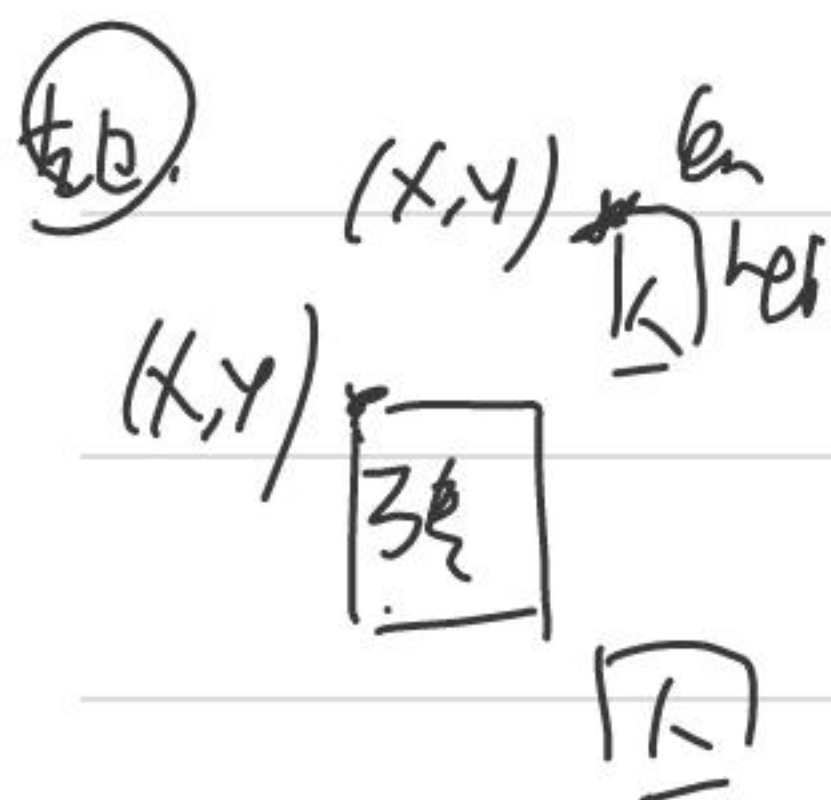
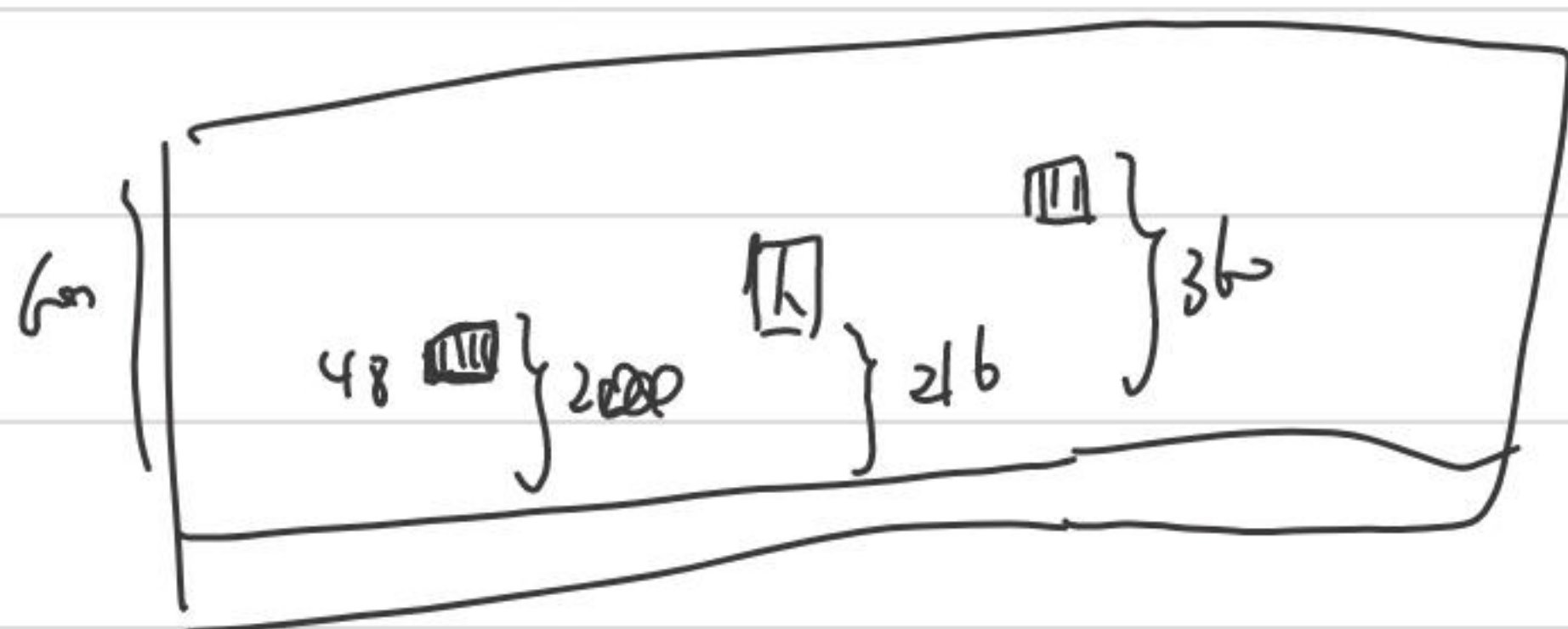
三、摆、自由下落(天底下)



左边走 (direction=1).  $V_x=0$ . walk=0.  
 右边走 (direction=2).  $V_x=0$ , walk=0

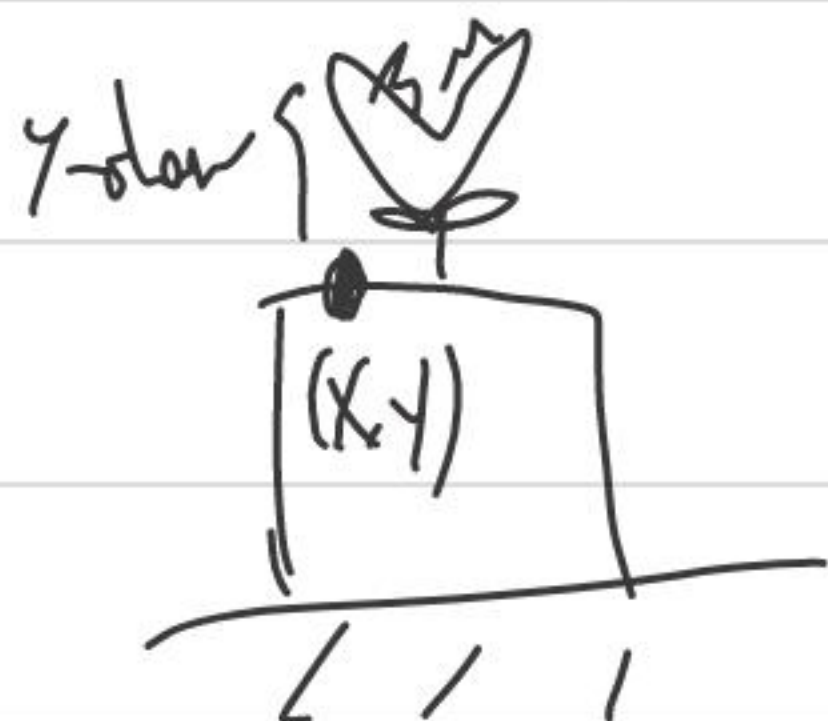
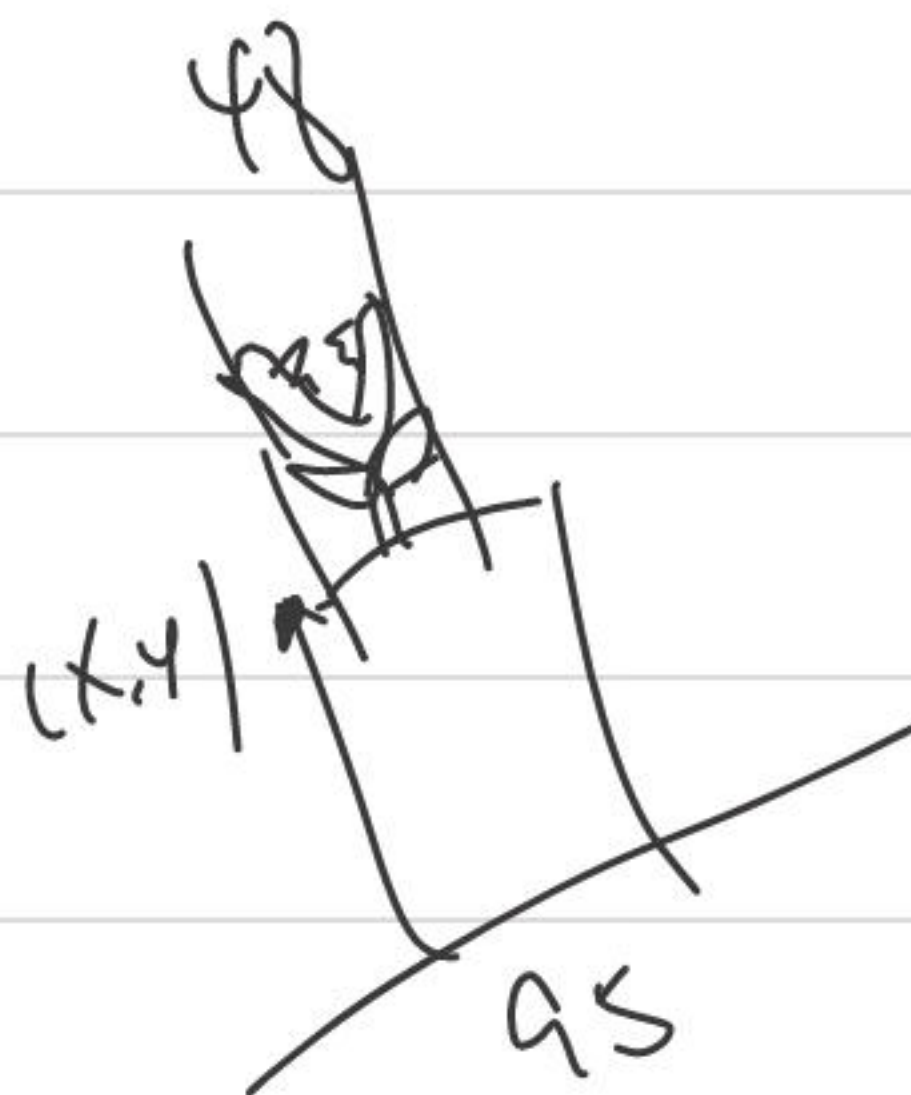
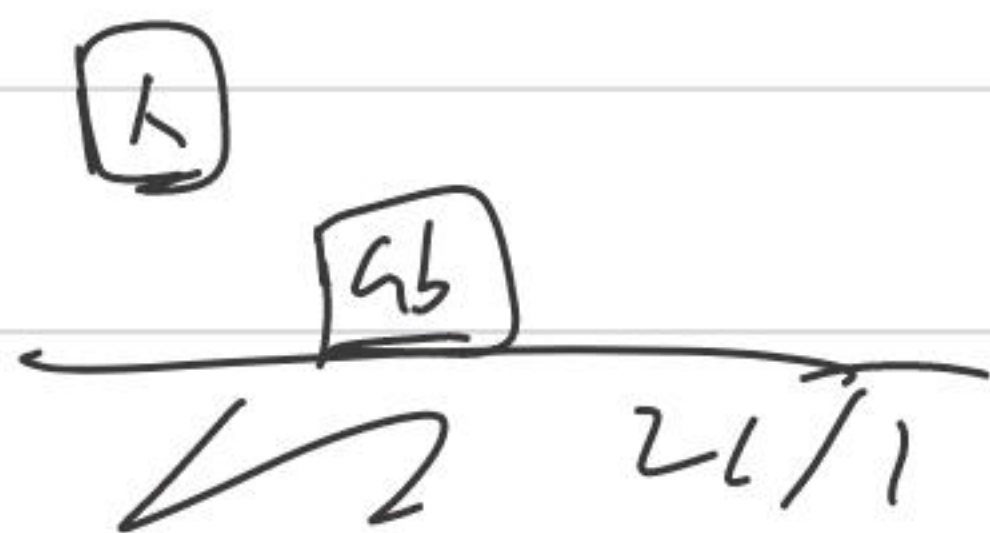
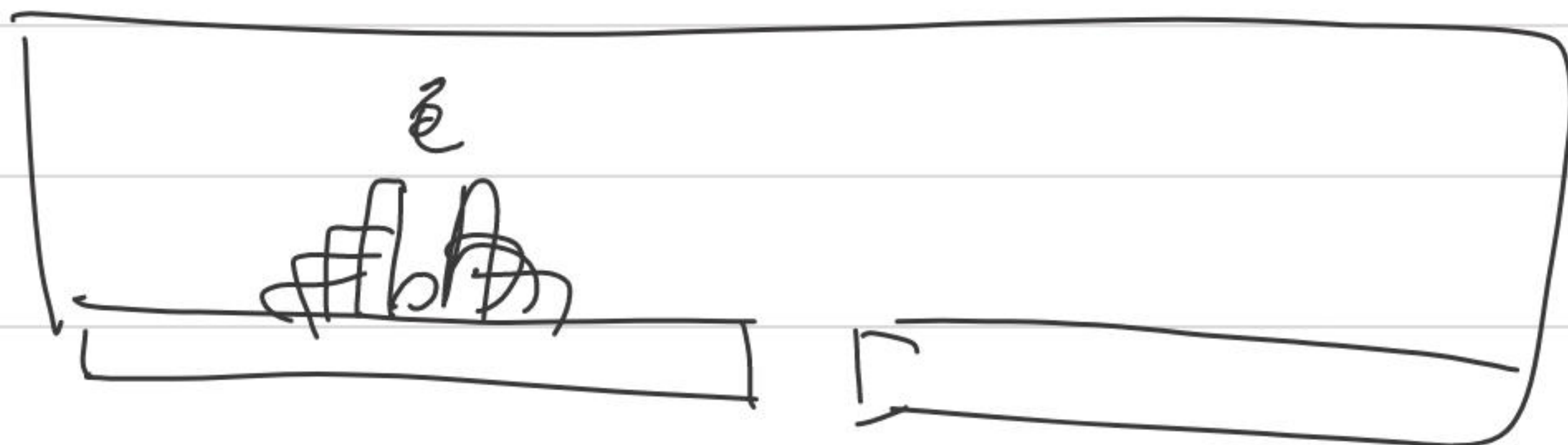
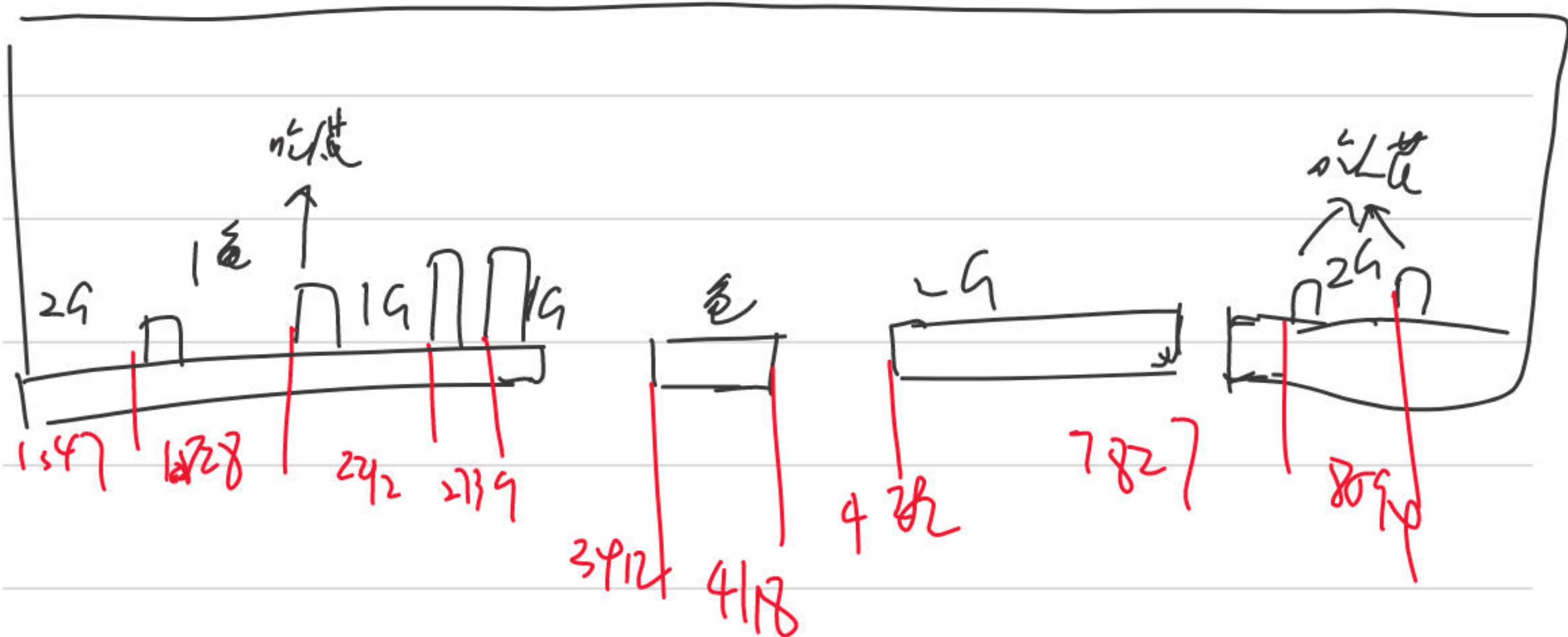
键空链)  $\rightarrow$  判断是否已满  $\rightarrow$  颜色 update

直接初始化, (不用管static的). 要无虚函数.





日期: /



$$\begin{array}{r} 540 \\ + 124 \\ \hline 664 \end{array}$$

日期: (x, y/move)  
 (x, y) (x, y) 32

72556.



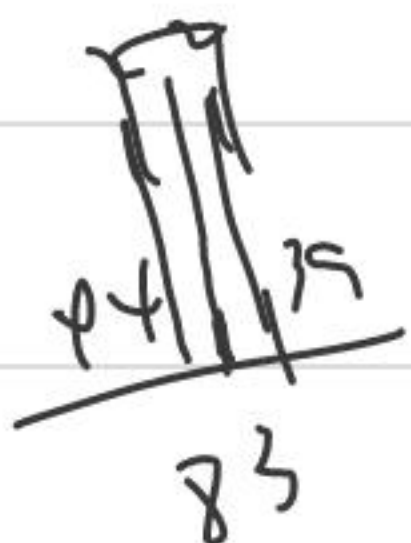
128

272

272  
128



336



44

(9526 - flag len)

Y-ground - ple has

(31, 14)

(51, 14)

380  
140  
377

(44)



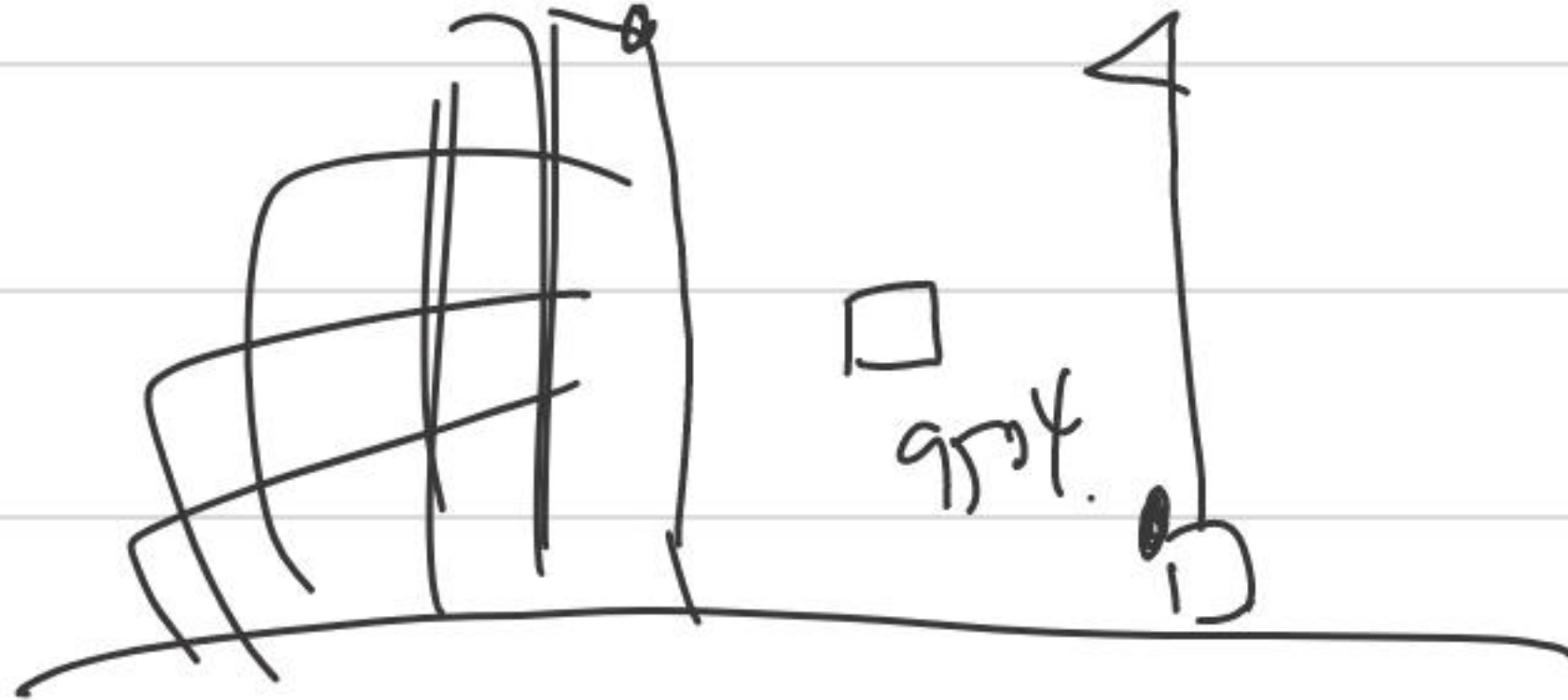
14  
12  
17

9524

96



(999, 44)



9524

Mo: Jan 11

日期: /



日期: /