**北京交通大学软件学院**

**《软件工程学期实训I》课程项目立项表**

任课教师：陈旭东

项目名称 联机斗地主

学号 22301056

姓名 余旺

填表日期 2023.7.17

|  |  |
| --- | --- |
| 项目名称 | 联机斗地主 |
| **项目目标**  用IDEA平台开发一套支持三人联机对战模式的卡牌类游戏。  游戏主要内容是玩家需要通过鼠标控制自己的出牌，农民将会联手对抗地主，农民有一方或者地主出完牌的代表所属身份获胜。游戏获胜者会从失败者处获得豆子，游戏最终通过比较得分来评判优胜者。 | |
| 项目技术方案  C/S模式，支持多个客户端  Client端：Swing，Graphics等  Server端：SQLite，Network，Thread等  网络传输模式：长连接 | |
| **项目基本功能**   1. 利用Swing，Graphics构建游戏面板，刷新游戏画面； 2. 游戏背景随着三个玩家的出牌展现出不同的视觉效果； 3. 开始游戏时，系统会自动进行发牌给三个玩家； 4. 通过对鼠标的监听实现对玩家的控制，具体指出牌； 5. 每次游戏角色都会有初始的1000欢乐豆供参与比赛，游戏豆不够无法进行游戏； 6. 计分器模块负责记录，排序，和展示所有玩家的欢乐豆数量； 7. 通过比较欢乐豆的数量来评判优胜者； 8. 服务端会自动地为发起请求的三个玩家创建游戏房间； | |
| 附加功能（或自选技术）说明（按条分别描述）   1. 游戏过程添加循环背景音乐，出牌音效，打牌结果特效； 2. 服务端运用SQLite数据库存储和读取数据； 3. 文档处理，利用第三方类库。 4. 游戏过程录制 5. 发牌的移动特效   （暂定） | |
| 项目计划（按每次提交Deadline，描述项目进度，建议使用甘特图描述） | |
| 项目预期交付物清单汇总（按照实际需要添加）   1. 项目立项表（项目描述、功能点、总体技术方案） 2. 项目日报，按天提交 3. 结题报告（需求、设计：技术方案、实现：类图、用户手册、项目总结） 4. 源代码、可运行程序环境（含必要的资源文件及运行环境说明） 5. 运行实际操作录屏（小于50M，过大视频可以用“格式工厂”等相关软件转码后再提交） | |