#### 2班分组选题情况汇总

第2-1组

组名：贪吃蛇

题目：贪吃蛇小游戏

组员：郭盼盼（组长）、樊璟琳、方留龙

库所在位置：GitHub(https://github.com/PythonBasic-HPU-IM2016/pythonproject2019-\_-fighting.git)

内容：进入程序游戏开始，初始分数为0，小蛇和食物的位置与颜色已被初始化，

贪吃小蛇会在屏幕上不停的移动，寻找食物。玩家通过移动鼠标或方向键来控制小蛇的移动方向，小蛇的移动速度始终保持不变。在小蛇移动的过程中，游戏界面会不断地出现食物，食物分为3种类型：绿色代表普通食物，吃了得分并增加小蛇的长度，红色为特殊食物，吃了得分并减短小蛇的长度，黄色为特殊食物，吃了得分并回到小蛇的最初长度状态，小蛇吃的食物越多，得分就越高；小蛇吃了变色食物会根据食物颜色改变自身的颜色。如果小蛇在移动的过程中碰到了四周的墙壁或者自身（蛇不可以向自己反方向走），则游戏结束。

任务分配：

郭盼盼（组长）：总体功能方案分析设计、游戏整体界面设计实现（包括贪吃蛇移动界面，小蛇得分栏、小蛇和食物的显示等）、后期整合完善。

樊璟琳（组员甲）：总体功能方案分析设计、游戏规则功能的实现（实现小蛇吃到不同颜色食物后的反应）、后期整合完善。

方留龙（组员乙）：总体功能方案分析设计、游戏结束功能的实现（游戏结束规则功能的实现）、后期整合完善。

第2-2组

题目：俄罗斯方块

组员：蒋艳珍，王影，常鹏

库所在位置：Gitee

内容：俄罗斯方块是一款玩家进入游戏手动操作的小型益智游戏。此游戏通过随机产生不同形状的方块图形从屏幕上方正中下落，而玩家使用键盘控制图形的移动；当图形下落至游戏空间底部或接触其他触底图形时，下落停止；当玩家的下落图形填满横向一行所有空格时，本行自动消除；每当有消除行时，玩家积分增加；当正中图形无法下落时，游戏结束。

任务分配：蒋艳珍（总体方案分析，引用库、绘制及部分功能，调试运行）

王 影（总体方案分析，界面设计及主函数，调试运行）

常 鹏（总体方案分析，功能函数，调试运行）

第2-3组

题目：黑白棋小游戏

组员：陈元波、陶建平

库所在位置：码云

内容：引用pygame库编写黑白棋小游戏，绘制棋盘、棋子，实现人机对战。

任务分配：目前：陶建平负责熟悉黑白棋游戏规则，根据规则编写棋子落点及其走法部分代码。

陈元波负责绘制棋盘棋子，实现鼠标操纵。

第2-4组

小组:Dija Ottoman

组员:师嘉林 李晓宁 李东

题目:数字华容道

库的位置:Github

内容:利用python图形化界面，制作出一个游戏界面，并在里边添加滑动等逻辑和方法，来锻炼游戏玩家的脑力思维能力，游戏主要是通过移动数字使其按照1-15顺序排列。

初步任务分配:

1、游戏可视化设计，包括创建图形4\*4网格规划设计、滑块大小形状颜色数字等设计(李晓宁)

2、实现滑块的上下左右移动以及相应的滑块换位、游戏自动解答功能(师嘉林 小组长)

3、游戏的开始时随机排列滑块位置、游戏成功时候的判断和响应(李东)

大多的内容之间关联密切，需要组员一起协作完成。

第2-5组

组名：贪吃蛇go

组员：王鸽子，吴飞玲，王孟阳

题目：贪吃蛇

库所在位置：Gitee

内容：设计一个贪吃蛇游戏，进入游戏页面后，苹果的位置随机出现，游戏通过上、下、左、右键移动蛇的方向，每吃到一个苹果，蛇就长长一点，计分。在游戏过程中，如果蛇碰墙或碰到自己身体，则游戏结束。

任务分配：

王鸽子：负责主函数和程序运行主体（初始化，流程，函数调用）。

吴飞玲：负责各功能函数（具体功能的实现）。

王孟阳：负责界面设计。

第2-6组

小组队名：M24

队长：张继

队员：黄金霞 李丹琳

课设题目：泰坦尼克号生存分析

库所在位置：码云

成员工作：

黄金霞：数据分析、数据清洗、数据可视化

李丹琳：数据分析、特征工程

张继： 模型调参、模型构造、模型融合

第2-7组

组员：王祥林，赵崇强，柴广文

库所在位置：Gitee

题目：俄罗斯方块

内容：俄罗斯方块实现的功能

任务分配：分成三部分，王祥林负责实现创建DUI界面和按键的交互。赵崇强负责实现俄罗斯方块的绘制和移动，消除行和加分功能。柴广文负责实现开始，暂停，重新开始和退出功能。

第2-8组

组员：张家铭 李俊鹏 柯国政

题目：小游戏:趣味贪吃蛇

内容：用Python代码实现小游戏，贪吃蛇

任务分配：

代码编写及优化:张家铭 李俊鹏

报告书前三部分:柯国政

其余部分三人协作完成

第2-9组

组名：hahahahaha

题目：2048小游戏

组员：李杨 郑双双

库所在位置：GitHub

内容：通过python实现了2048小游戏基本功能，用户通过上下左右移动数字，两个相同数字可以合并规则进行游戏，锻炼玩家思维能力。

任务分配：

李杨（组长）：绘制界面，绘制图案和显示文字

郑双双（组员甲）：捕捉用户输入（上下左右按键，或者对应的滑动）

第2-10组 组名：peterpan

题目：改版贪吃蛇

组员：李秀琛，黄帅哲，闵昌茁

库所在位置：git@github.com:PythonBasic-HPU-IM2016/pythonproject2019-peterpan.git

内容：实现了贪吃蛇的基本功能，并在原有的贪吃蛇基础上添加了障碍物，改变了游戏的死亡机制，改善了游戏界面，让游戏更具有挑战性。（后续功能正在讨论中）

任务分配：

\*\*\*（李秀琛）：代码编写（分支函数的编写，程序的布局，函数功能预想），资料查找，文档整理

\*\*\*（黄帅哲）：代码编写（函数功能的优化，界面的优化，bug监测），资料查找，页面修饰

\*\*\*（闵昌茁）：代码编写（程序账户要运行函数的编写，对分支函数的整合），页面修饰，文档整理

第2-11组 组名：

组员：张家铭 李俊鹏 柯国政

题目：趣味贪吃蛇

内容：用Python代码实现小游戏，贪吃蛇，有友好的交互界面，丰富的功能

任务分配：

张家铭：

设置界面初始化大小为1000\*500像素，设置蛇的大小为20像素，设置蛇的颜色，设置移动方向，由键盘控制。

柯国正：

设置食物位置和颜色，更新食物的位置，设置游戏的结束条件。

李俊鹏：

分数显示及更新，蛇的长度更新，游戏结束屏幕显示分数。

预计优化的功能：

1.添加游戏音乐

2.添加开场图片

3.让游戏结束后不退出，按键盘可以重新开始

4.判断分数等级

5.蛇的速度自动缓慢增加

6.重新调整RGB颜色，让交互界面看起来更加友好和舒服

实际情况会有所变化。

由于实际情况会有所变化，优化部分由三人共同完成，不做分工。

实践报告前三部分三人共同完成，后面的部分由个人完成。