#### 3班分组与选题安排表

第3-1组 组名：  
题目：五子棋  
组员：吴佳丽 余叶钰 刘璐瑶  
库所在位置：GitHub ：Lonzo Ball Stephen Curry  
内容：玩家1执黑棋，玩家2执白棋。玩家1先行，轮流落子。棋盘大小设定为18\*18。  
先有五子“ — ”或“ | ”或“ / ”或“ \ ”连成一线的一方获胜。  
若棋盘中棋子已满，玩家均为完成五子相连则判定为平局。  
      为增强游戏可玩性，加入悔棋及认输选项。  
任务分配：  
吴佳丽（组长）：  负责玩家操作模块设计，包括落子、悔棋及认输。  
余叶钰（组员甲）：负责游戏的可视化设计，包括界面设计及游戏棋盘设计。  
刘璐瑶（组员乙）：负责判定游戏胜负情况。

第3-2组：

组员：（第一个是组长）王浩羽 张琳琳 袁静飞

题目：猫和老鼠

内容：在这个游戏中，玩家操纵一一只老鼠，躲避从屏幕顶部掉落的一大堆猫，玩家躲避敌人的时间越久，得到的分数越高。

为了好玩，我们还会为游戏加入一些作弊模式，如果玩家按下“x”键，每一个猫的速度就会降低到最慢，如果玩家按下“z”键，猫就会反转方向，沿着屏幕向上移动而不是往下落。

库位置：gitee

任务分配：王浩羽(组长)负责游戏进行部分阶段，包括最初屏幕实现、最高分循环函数、猫数量的添加等；

张琳琳负责游戏进行部分阶段，包括玩家及鼠标的移动、猫的运动设置、老鼠的运动设置等。

袁静飞负责游戏的大致框架，包括各种窗体的元素、图片、音乐、游戏开始及退出等设置；

第3-3组：

组员：张世俊 张涵 邓丹艳

题目：谁是卧底

内容：设定四人以上才能玩此游戏，大致分为几个阶段：1.分配平民词语和卧底词语--->2.玩家依次发言--->3.根据发言投票认为谁是卧底--->4.得到票数最多的玩家出局--->5.出局玩家刚好是卧底则平民胜利，如果出局玩家是平民则被冤死并继续第2步，当剩下的平民只有1个时卧底胜利。特殊情况是，出现两名或以上的玩家票数相同，则相同票数的玩家重新发言，然后全体针对这几个玩家投票。

库位置：github

任务分配：

张世俊负责游戏的大致框架搭建，完成流畅化的游戏过程的相关编程以及后期的优化

张 涵负责游戏的界面设计和背景搭建，以及游戏过程可视化的编程操作

邓丹艳负责游戏的相关游戏词语搜集，并以字典或文件的形式保存后编程载入游戏内，完善词语分配角色模块

第3-4组：

组员：卢方玉  杨文举  
题目：王校长吃热狗  
内容：移动人物接收界面上下落的热狗

库位置：gitee  
任务分配：卢方玉界面设计，杨文举程序运行内部算法

第3-5组：

组员：李文鹏 王萌  
题目：贪吃蛇   
内容：贪吃蛇游戏

库位置：github

任务分配：王萌负责食物的随机生成和游戏结束判断，李文鹏负责蛇的移动和具体优化

第3-6组：

组员：周瑞鑫，崔航

题目：像素鸟

内容：根据经典小游戏像素鸟而设计的low版，用Python语言完成以下功能：通过点击方向键使Bird上升，穿过柱状障碍物之后得分，碰到则游戏结束。

库位置：gitee

任务分配：共同完成设计思路、功能说明等步骤， 分工完成数据结构说明和算法说明的步骤，最终完成自己的设计总结。

第3-7组：

组员：杨杰  范坤鹏  
题目：吃东西小游戏

库位置：github  
任务分配：  
杨杰（组长）整体框架的设计  
范坤鹏（组员）游戏具体逻辑的实现

第3-8组：

组员：（第一个是组长）张静晓，吴云皓，胡家茂

题目：贪吃蛇小游戏的制作

内容：

蛇在封闭围墙利用绿色矩形表示，围墙里随机的出现一个食物，通过按键盘四个光标键控制蛇向上，下，左右四个方向移动，蛇头撞到食物,则食物被吃掉，蛇身体长一节，接着又出现食物,等待蛇来吃。食物用一个点表示，并且每次食物的位置都是随机出现的。游戏中要使贪吃蛇尽可能的长，但是不能使贪吃蛇撞到四周的墙壁，而且蛇的身体不能撞到一起,否则游戏结束。游戏中每吃掉一个食物要有积分，随着分数的增加可进入下一关，并且速度会加快。

库所在位置：gitee

任务分配：

张静晓：负责游戏页面设计，包括蛇，食物，以及游戏框

吴云皓：负责整体设计，游戏的开始、结束、暂停等

胡家茂：后期优化，优化积分系统，排除无尽模式

第3-9组 组名：team

题目：弹球小游戏

组员：冯孝勇、高若云

库所在位置：GitHub

内容：通过使用pygame库实现一个具有计时、开始功能的弹球小游戏。

任务分配：

冯孝勇：讨论确定总体框架、负责GameStart函数、界面初始化，最后一起调试运行代码。

高若云：讨论确定总体框架、负责GameResult函数和主函数调用，最后一起调试运行代码。

第3-10组 组名meatBaoZiFightDog  
题目:太空遨游  
组员:牛家俊 李超 薛家庆  
库所在位置:Gitee(码云)  
内容:用键盘的上下左右键控制飞机飞行，从下向上飞行，躲避陨石，到达屏幕上方后会进入下一关，并重新从下向上飞行，每一关的难度会一次递增。碰到陨石即死亡，有死亡次数，超过次数，游戏结束。

任务分配:

牛家俊(负责游戏的可视化设计，图片设计，玩法设计，游戏内的文字展示(pygame添加文字)，计分器和性命条数统计，程序的打包)

李超(负责操作模块设计，飞机的移动控制，陨石的数量变化和位置的移动，碰撞后减少性命条数)

薛家庆(负责游戏的美化，设置背景颜色和背景图片，背景音乐(开始音乐与死亡音乐的变化)，游戏窗口的创建，对飞机模型的创建，陨石的模型创建)