第三周报告

第三周例会

会议时间：2020.11.16 19：00-20：00

地点：新园餐厅

出席人数：8人

讨论内容：

进行了游戏大背景的讨论，确定每个小游戏之间的关联，提出要设计游戏思想，说明我们游戏的独特点。提出每个小游戏都会有不同难度程度的设置，会有相关的奖励机制和提示。2048的奖励为可以选择出现的数的大小和位置。数独会有提示，扫雷成功会有成就认证，Flappy bird 可以改变小鸟的大小，五子棋对抗可以悔棋，24点增加运算的种类。

游戏开发理念：

方案一：益智小游戏

大型网游太费时间和精力，养成游戏又太无聊，选择我们益智小游戏，工作学习之余，用我们的小游戏打发时间的同时，可以锻炼你的规律总结能力，逻辑思维能力，判断力和前瞻性。多款益智游戏，多种游戏难度选择，随心所欲选择游戏种类，选择游戏时间。

方案二：2048 24 数独 扫雷 五子棋 Flappy bird

每个游戏拟人化，人物特写，类似于如下的图片，每个游戏会有相对应的人物性格、人物颜色和话语



方案三：小白修炼记

设定游戏卡 直接通关卡、提示卡、其他技能卡

所有游戏一起按照难易程度设置关卡，只有足够金币才能解锁下一关卡，

每赢一次游戏可以获得特定金币，一定数量的金币可以购买游戏卡，如果金币不够，则需要在解锁过的关卡里历练得到金币，直到金币够了才可以解锁下一关。虽然是同一关，但是游戏是随机产生，每次游戏都不同，只是难度相同。

游戏阶段分为初级、中即、高级以及封神阶段，封神阶段玩游戏金币奖励翻倍，金币对于玩扫雷和五子棋有很大帮助

进度第三周报告：

扫雷进度：（上周进度：铺设了初级代码，建立了合适的类框架以供后续界面的设计做铺垫）对16\*30扫雷的主程序进行编码，但由于素材暂缺和语言不熟悉，尚处于半成品状态，预计下周可以完成；

2048进度：学习了pygame的用法，预计下周应该能用pygame结合基础编码基本实现初版2048

五子棋进度：进行编程语言的学习和代码编写

24点进度：实现了游戏的一些基础功能（如数字的输入，数字的四则运算，不同情况的输出值等）

数独进度：主要做了数独的提示功能

Flappy bird进度：游戏代码基本完成