第四周项目报告

第四周例会

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：主要是围绕游戏的设定背景进行了再次讨论，讨论如何将所有的小游戏联系起来，最终我们确定将游戏背景设定为为上山拜师。

第四周项目进度：

五子棋：完成了五子棋人机对战代码和界面，并进行了调试，保证能正常使用，并且电脑的算法有一定的技术水平，能保证可玩性。并将五子棋的游戏界面设置成了符合游戏主题的风格。

扫雷：本周完成了扫雷难度设置，实现了简单/一般/困难三个难度的区分，现在可以作为成品出现了。但细节部分还需要继续打磨。

24点：游戏代码已经完成，只需要设置符合游戏主题界面就行

2048：游戏代码完成，只需最后的主题界面设置

Flappy bird进度：完成了游戏的全部代码

游戏文案如下：

游戏简介：你生逢乱世，目睹山河破碎，百姓流离失所，立志学艺报国！要想拜师学艺，成为师门正式弟子，须经过师父的反复全面考察，只有通过考验者，方能成为师门弟子学习武艺，得到师父真传，练就绝世武功！快来开启的你拜师之路吧！

听闻东南方向有座仙山，高耸入云，便决心前往拜师！经过三个月的长途跋涉，你终于来到了山脚，来到了一处石门之前

守门人：你从哪里来？来这又有什么目的？

我：我来自万里之外的小镇，特此前来拜师

守门人：此山陡峭艰险，拜师困难重重，一不小心便会丢掉性命，你决心要拜师了吗？

我：我意已决，必不会退缩

守门人：那就让我测测你的天资如何

【24点】

石门：你已经通过了入门考验，沿着这条小道一路上山吧【大门打开】

【flappy bird】轻功

【简单】

守门人：要想拜师，得先看看你有没有一点真本事，那就让我测测你的轻功怎样

【中等】

守门人：轻功还不错嘛，但那只是热热身，现在我要发力了

【困难】

守门人：不错，天资还行，但是我还没真正的使出全部功力，接招吧

【扫雷】品行端正，心无杂念

【简单】

守门人：要想称为师门弟子，必须品行端正，心无杂念，先除去你的杂念吧

【中等】

守门人：你已经除去了杂念，可以不被外界干扰思绪，还需除去执念才能静心修炼

【困难】

守门人：你已经除去了执念，最后直面你的心魔吧

【2048】获得灵气

【简单】

守门人：通过我的考验可以获得灵气，是拜师必不可少的一环，加油吧！

【中等】

守门人：你已经获得了灵气，但还需获得更多的灵气才能克服拜师路上的困难

【困难】

守门人：你的灵气已经足够了，需要觉醒灵脉才能自如地运用灵气，觉醒灵脉吧

【数独】武功秘籍

【简单】

守门人：拜师需要修炼基本入门心法，通过这关才能获得心法秘籍

【中等】

守门人：你已经习得了基本心法，还需要练习进阶功法，解了这道难题方能获得功法秘籍

【困难】

守门人：恭喜，你已经习得了入门标准武艺，快来获得你的专属佩剑吧

【五子棋】

师父：施主路途跋涉，不妨小憩片刻，喝杯热茶，与我对弈一局，如何？

我：多谢大师，请赐教

【赢了】恭喜！你已经通过了所有考验，正式成为大师的入门弟子

结局：你寒暑冬夏，苦练不缀，跟随大师在深山学习了10年武艺，最后下山，带兵击退了敌军，恢复家国，成就一段佳话

【输了】很遗憾，你没有通过考验，回去多加练习再来吧！