

小黑历险记

小组成员：铁宸睿 张安南

创作背景：

“茫茫宇宙，何以为家？”此时的小黑不禁在心中感慨道.....

距离地球 40 光年的 55 Cancri e 行星是喵星人的家园，喵星人文明发达，科技先进，但不知从何时起，喵星人开始竞相比较萌力值，不断开采 55 Cancri e 星的资源使自己看上去更萌。不久，喵星人的攀比越来越严重，平均萌力值也越来越高，但是星球的资源已经消耗殆尽，甚至难以维持生存，底层猫民叫苦不迭，但富.....(此处略去一万个字)。危急时刻，星球最高安全局决定执行“无声”计划，对遥远的两脚怪星球（地球）进行殖民行动，既可以使喵星人得以生存，还可以利用人类的资源继续提升萌力值。特工“不思量”临危受命，化名小黑，潜入地球，收集情报，光大喵星。来到地球后被金主爸爸收养，本以为可以安心收集情报，不料金主爸爸开了一门《数据结构与算法（Python 版）》的课程，当小黑准备工作时都被抱到镜头前卖萌，幸好每次都以午睡为由逃脱。天有不测风云，猫有旦夕祸福。“不思量”后来还是不幸被黑衣人发现，九死一生找到金主爸爸，请求拨出经费救自己一命：“只要 198！只要 198！能把小黑送回家！”

“蜡烛有心还惜别，替人垂泪到天明。”金主爸爸最后还是拨了经费，拨了经费，拨了经费，小黑得以驾车逃亡。一路上，小黑感慨万分，心潮澎湃，于是引吭高歌：

刚翻过了几座山，（嘿）

又越过了几条河。（吼）

崎岖坎坷怎么它就这么多！

Rap：俺小黑去也！呀~~~

去你个山更险来水更恶。

难也遇过，苦也吃过，

走出个通天大道宽又阔~~~

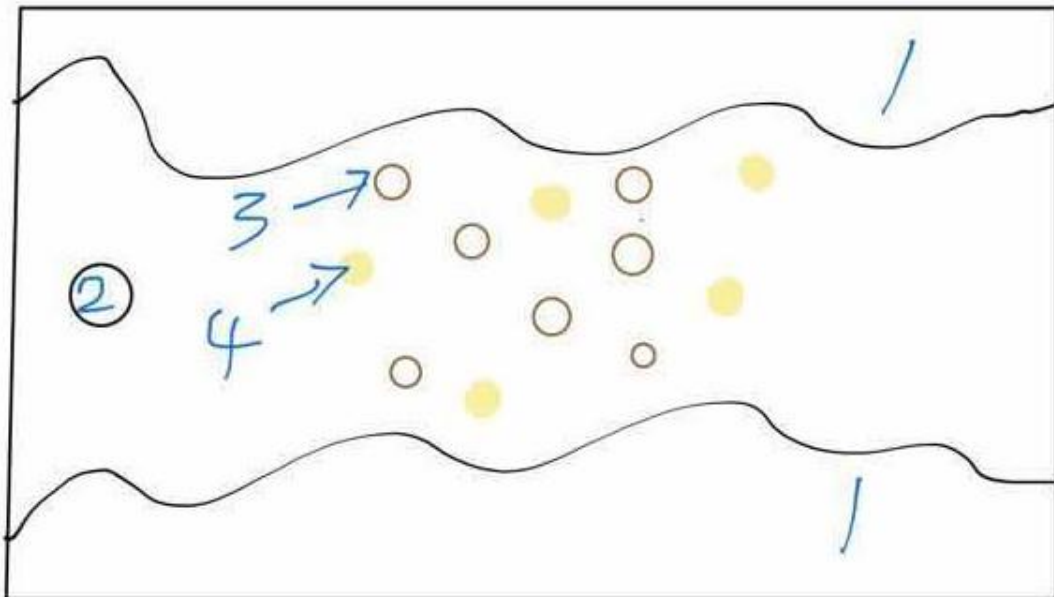
.....

小黑能否带着情报安全回到自己的星球？欲知详情，还得看你玩的怎么样（手动滑稽）。

实现思路：

游戏整体采用 2D 横板风格，计划运用掌控版自带的加速度传感器以及两个按钮，制作一款早期风格的射击游戏。

游戏界面：



- 1: 地图边界
- 2: 小黑（具体形状待定）
- 3: 障碍物（具体形状待定）
- 4: 金币（具体形状待定）

玩法说明:

玩家通过前后左右倾斜掌控版使小黑在地图上移动，如果碰到地图边界和障碍物，扣除一定分数，碰到金币，增加得分

使用按键 A 来加速小黑 按键 B 来发出子弹，子弹打到障碍物上会摧毁障碍物并加分，发射子弹有一定间隔

行进一段固定长度路程后，游戏结束，根据摧毁障碍物，吃到金币，完成时间折算得分

实现思路:

借鉴参考文档中基于加速度传感器实现的贪吃蛇的移动来编写小黑在地图上移动的过程
随时间更新地图，生成新的障碍物，金币以及地图边界，时间越大，生成障碍物概率加，地图更新频率增加

按键 A 来加速地图更新的频率

按键 B 发出子弹，跟踪子弹轨迹，判定是否命中障碍物