

说明文档

雷怡然

2016013274

一、游戏画面

使用了 QGraphicsView, QGraphicsScene, QGraphicsItem 等部件，没有使用 Qt 提供的 Ui Designer。主要原因是 QGraphicsView, QGraphicsItem 直接支持鼠标点击、拖动等事件，可拓展性较好，而普通的 label 加载图片如果需要响应比较复杂的事件，实现起来比较麻烦。但另一方面，由于使用了 QGraphicsItem，导致难以再加入布局管理器，所以在调窗口大小上遇到了比较大的困难。

游戏一共有八个界面。分别是“欢迎”、“编辑卡组”、“选择卡组”、“替换手牌”、“游戏”、“回合结束”、“游戏结束”、“选择界面”（对应某些牌的效果）。每一个界面都是一组 QGraphicsScene 和 QGraphicsView。

二、游戏操作

1. 编辑卡组

游戏最多可以存储四套卡牌，可以在开始游戏之前选择使用哪一套。点击选卡界面“横栏”的左右按钮可以实现翻页，点击卡片就可以将卡片加入或移除卡组。组卡完毕后，如果卡牌数量满足要求，点击确认即可保存卡组。

2. 选择卡组

点击图片即可选择卡组，默认使用第一套卡组。点击“确认”，开始游戏。

3. 替换手牌

鼠标滚轮滑动可实现手牌翻页，点击手牌即可替换手牌。替换完成后，点击“确定”，即可进入游戏对战环节。

3. 游戏对战

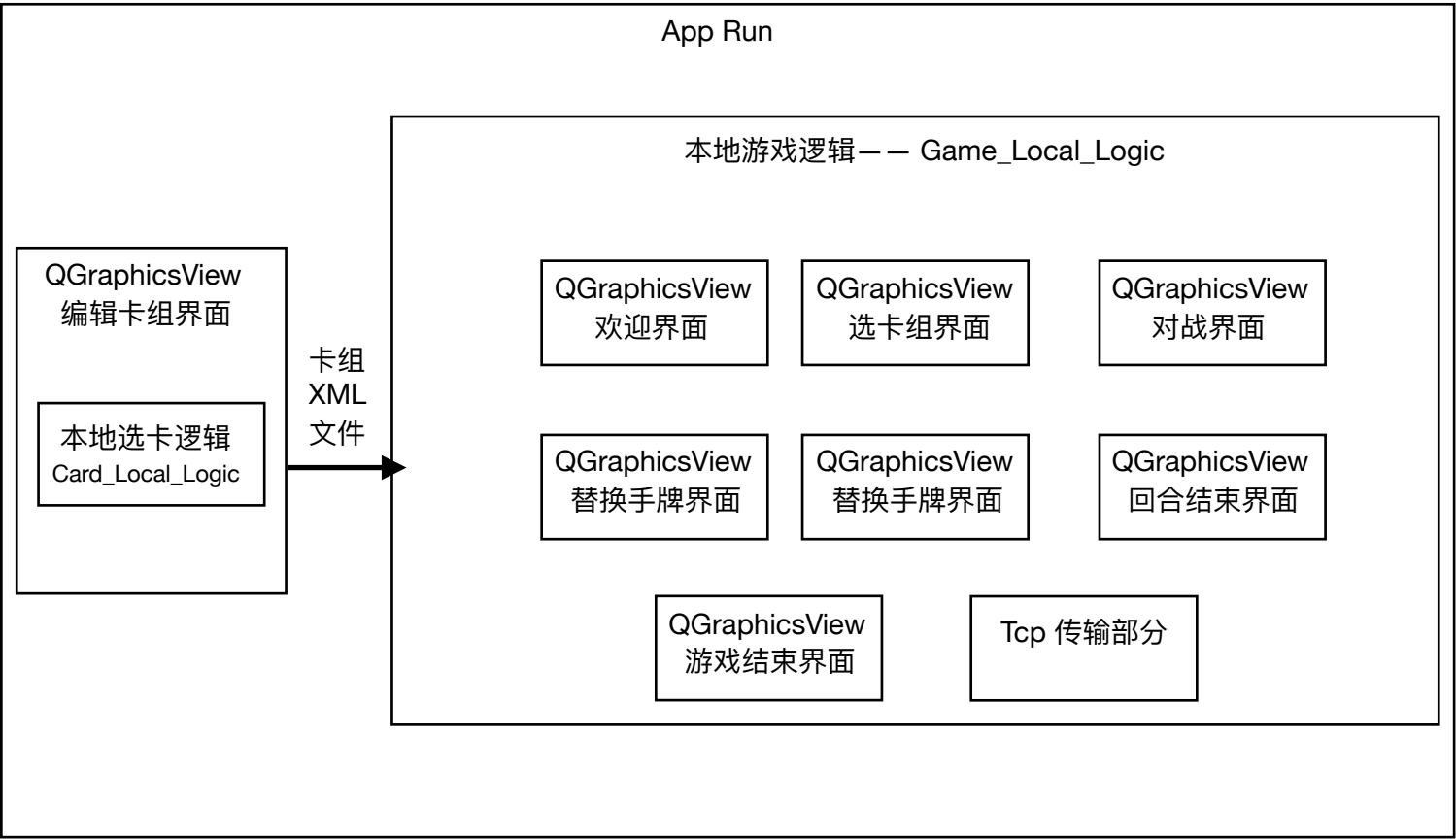
点击手牌中的卡片选中手牌，如果是随从，点击场上特定位置选择随从放到的位置，如果该随从有效果，则触发效果（选择其他卡牌，或者选择某一列，或者生成某些牌），之后可看到该随从已经置于场上。

当手牌为空时，自动放弃跟牌。长按空格放弃跟牌。

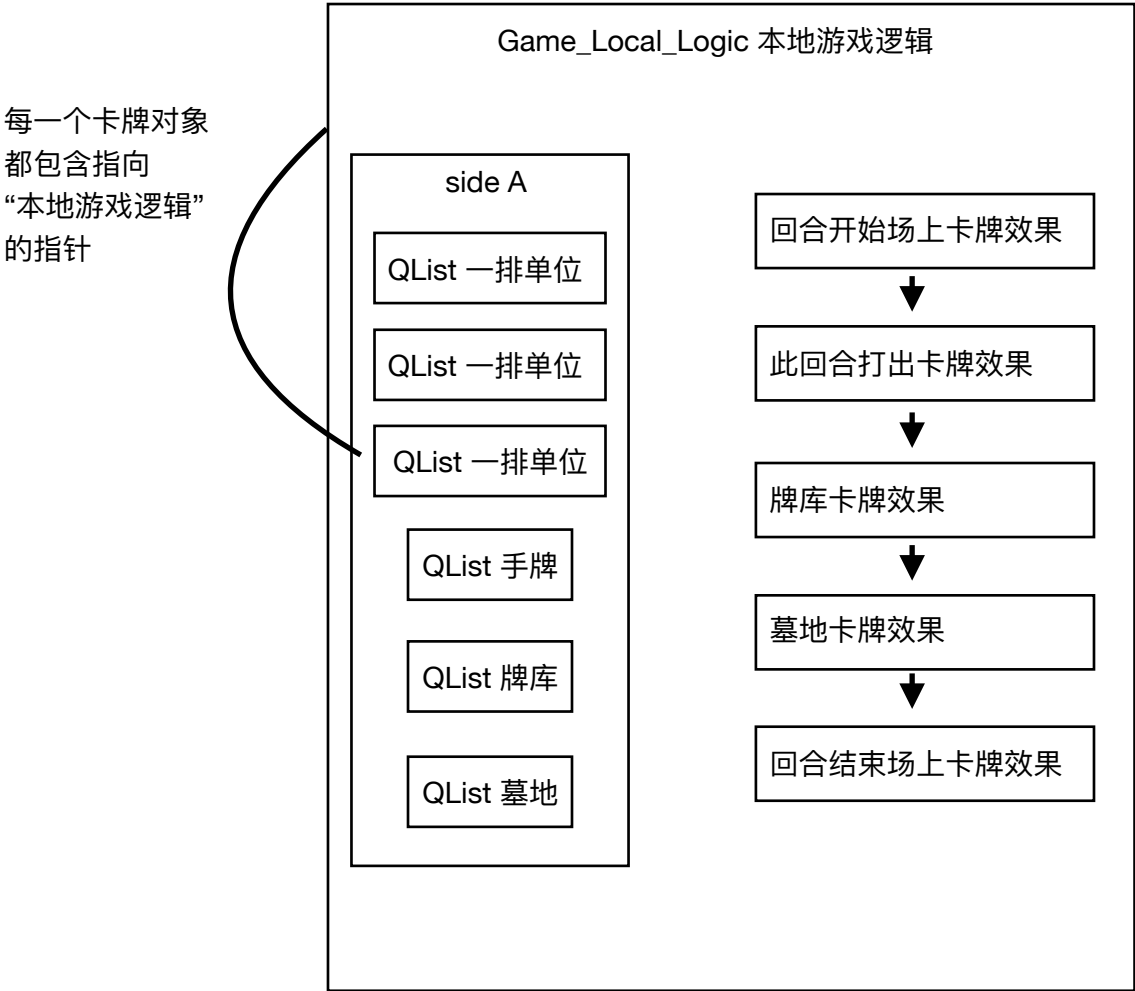
三、逻辑

1. 文件逻辑

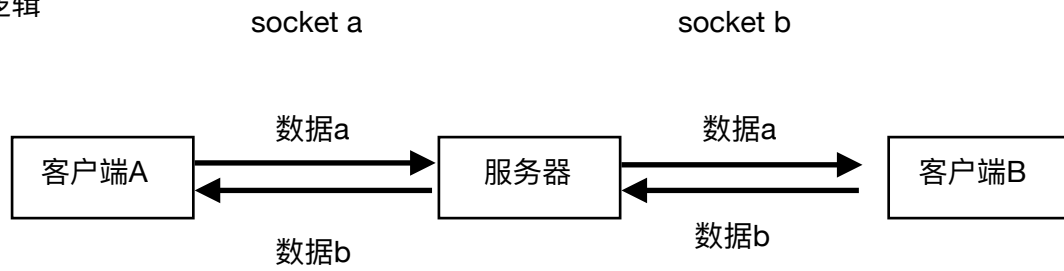
模块之间使用信号槽联系。



2. 游戏逻辑



3.网络逻辑



实现了将本地卡组编码，并将回合产生的信息编码，写入xml文件，发送到服务器。服务器经过转发，发送给另一个客户端，另一个客户端接收信息，并将收到的xml解析出来。服务器使用了“阿里云服务器”，在上安装了Qt，实现了数据转发的功能。

但是，xml文件经过发送后，在另一个客户端无法解析，最后也没有找出原因，所以最后放弃了网络对战，只能改成单机对战。