

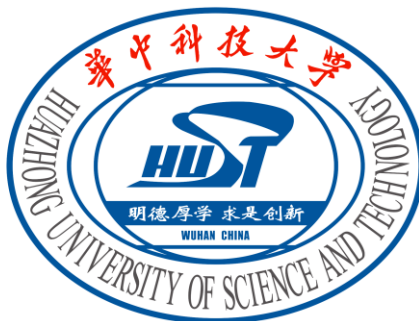
基于Java的面向对象程序设计

陈维亚

weiya_chen@hust.edu.cn

华中科技大学软件学院

第30讲：课程设计指导课 2



1. 添加图形界面
2. 基于事件的交互

□ 游戏规则

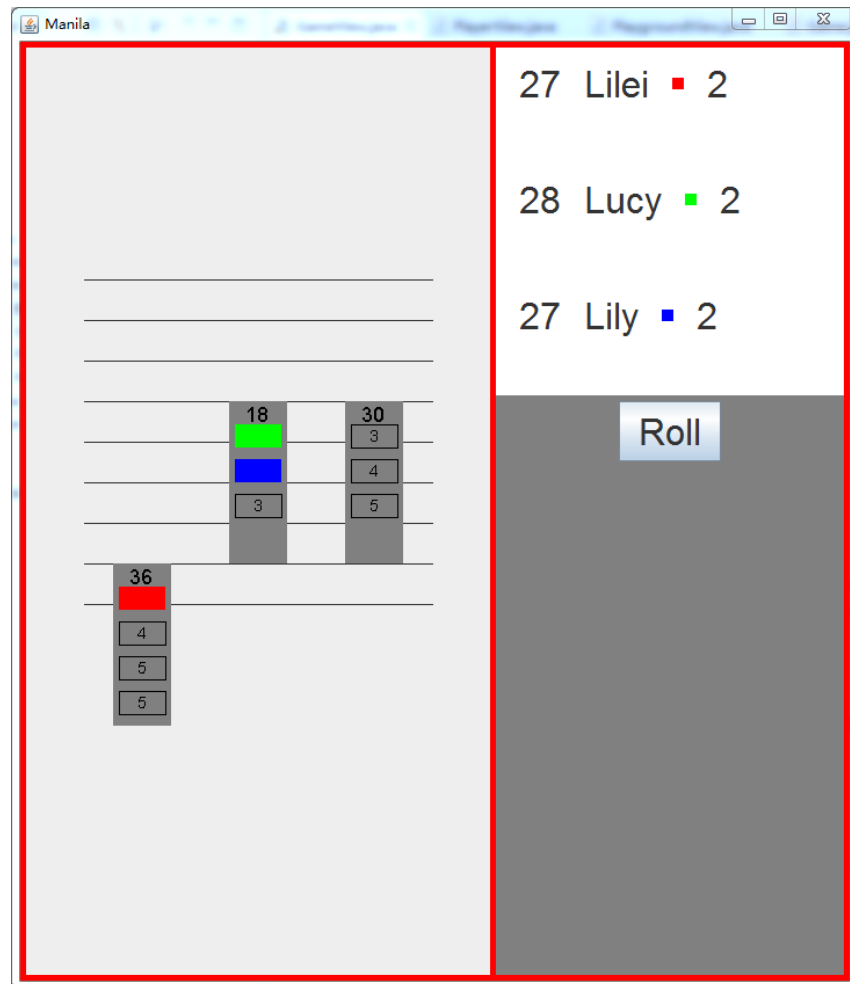
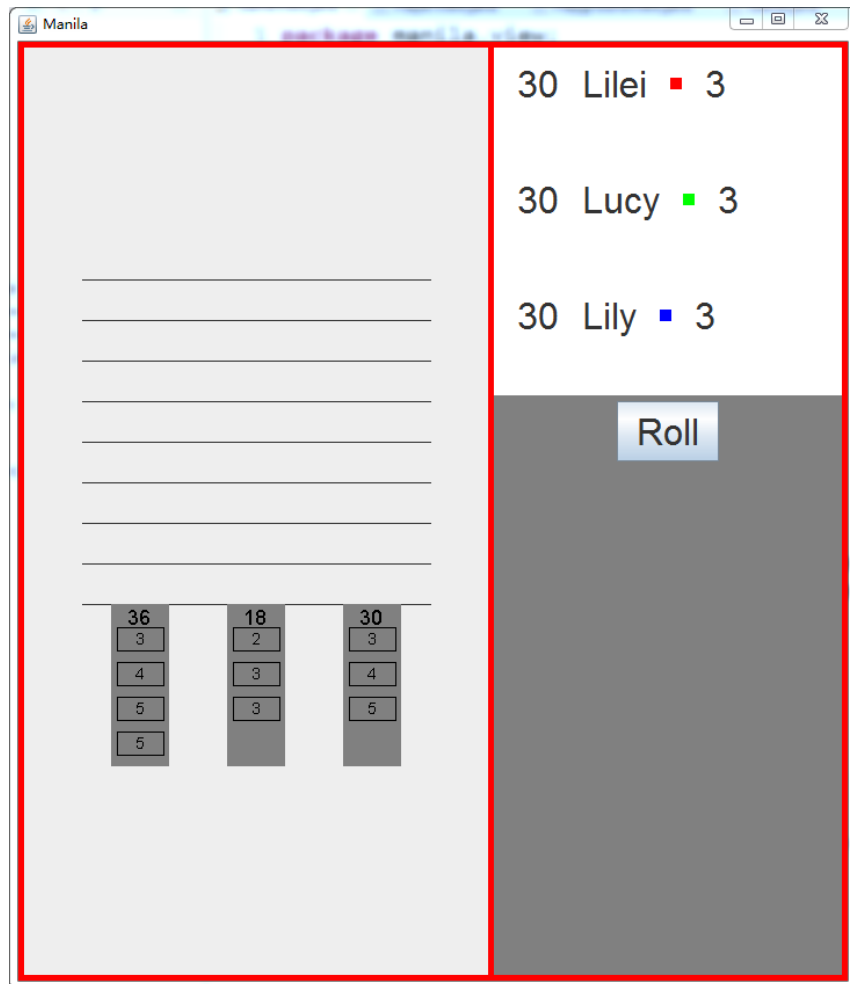
版本一

港口有3艘小船，每艘船运送不同的货物（具有不同的价值）。每位经营者可根据自己的判断指派自己的船员登船（登船需要费用，且费用不同），在船顺利到港后可根据船上的船员归属分发货款。每个经营者共拥有3名船员，在船出发前进行一轮分配，然后以掷骰子的方式决定每艘船前进的步数。

小船需要航行一定的里程才能到达马尼拉，若经过3轮摇骰前进之后船仍无法靠岸（总步数小于总里程），则船会连同货物一起沉没（无收益）。每位玩家的初始资产额相同，系统随机选择一名玩家（当前为固定顺序）开始登船，最后看哪个玩家的收益最高。

1. 添加图形界面

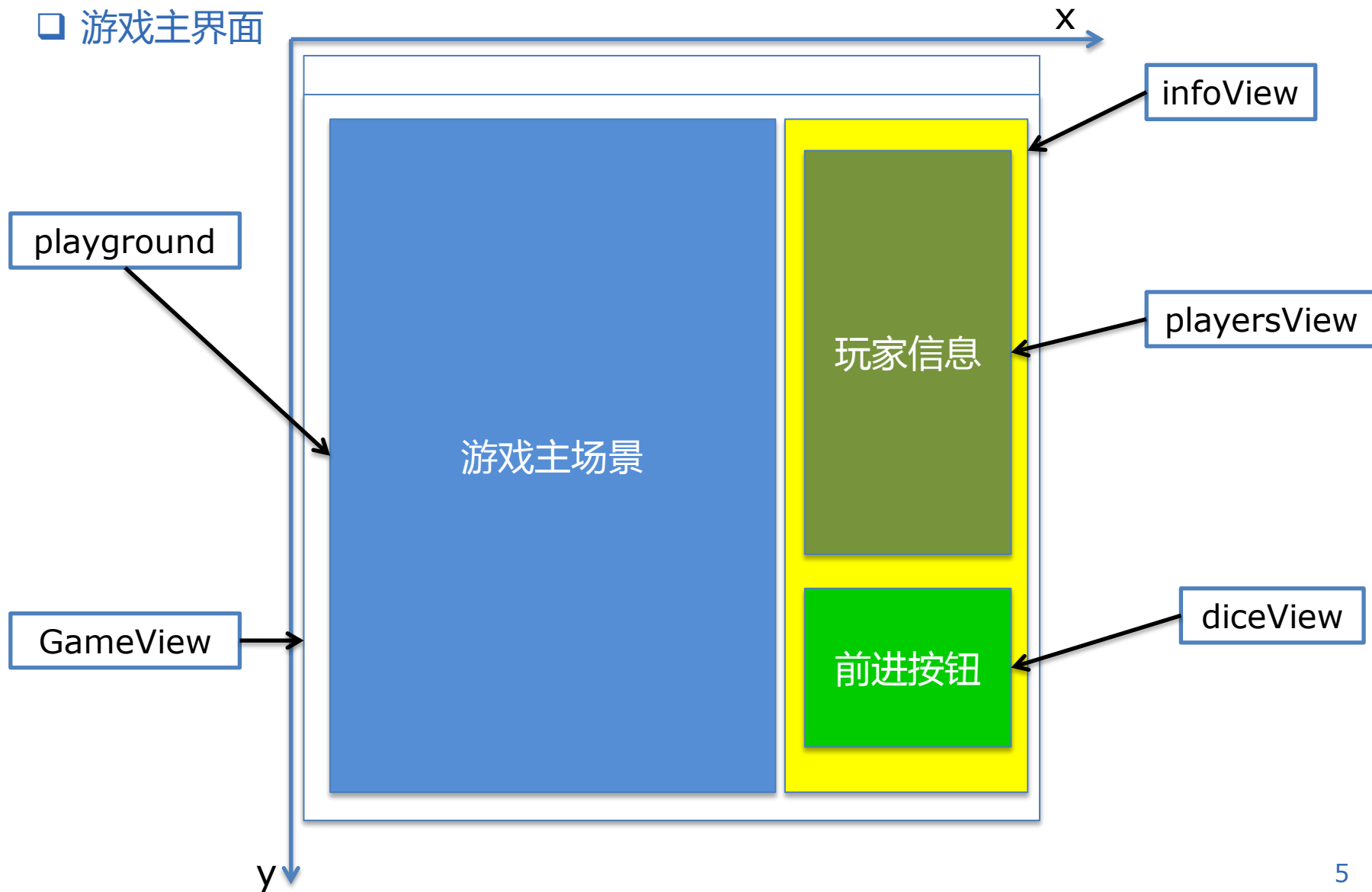
□ 设计游戏界面



1.添加图形界面



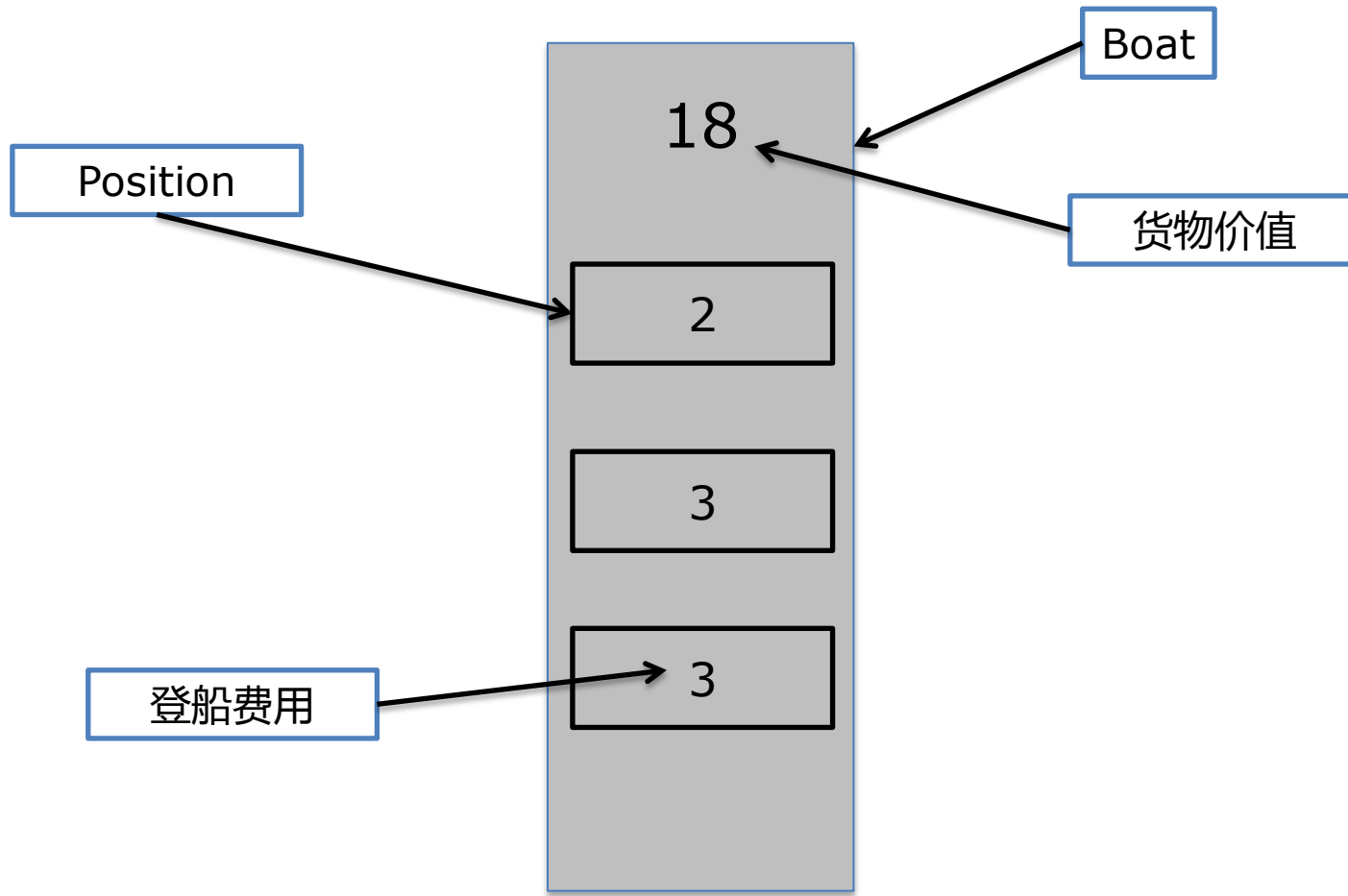
□ 游戏主界面



1.添加图形界面

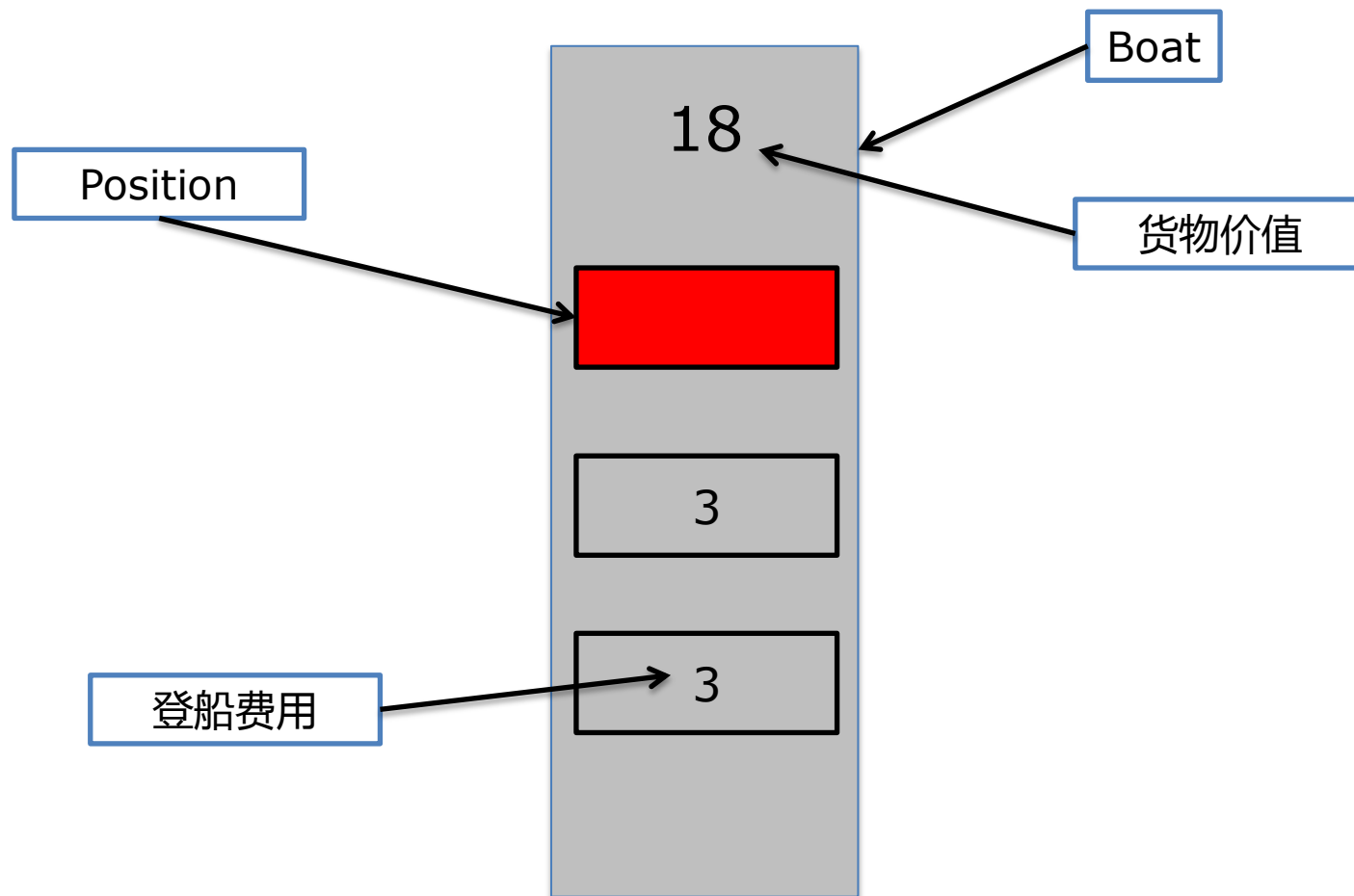


□ 船界面



1.添加图形界面

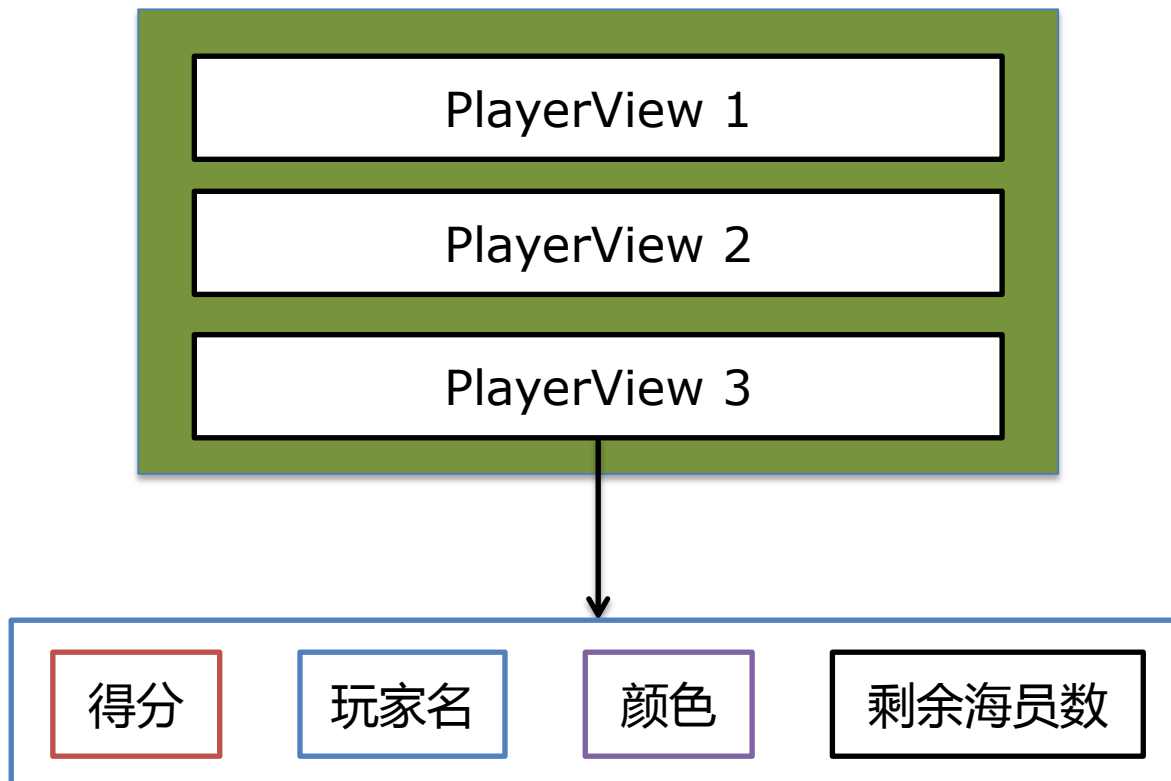
□ 船界面



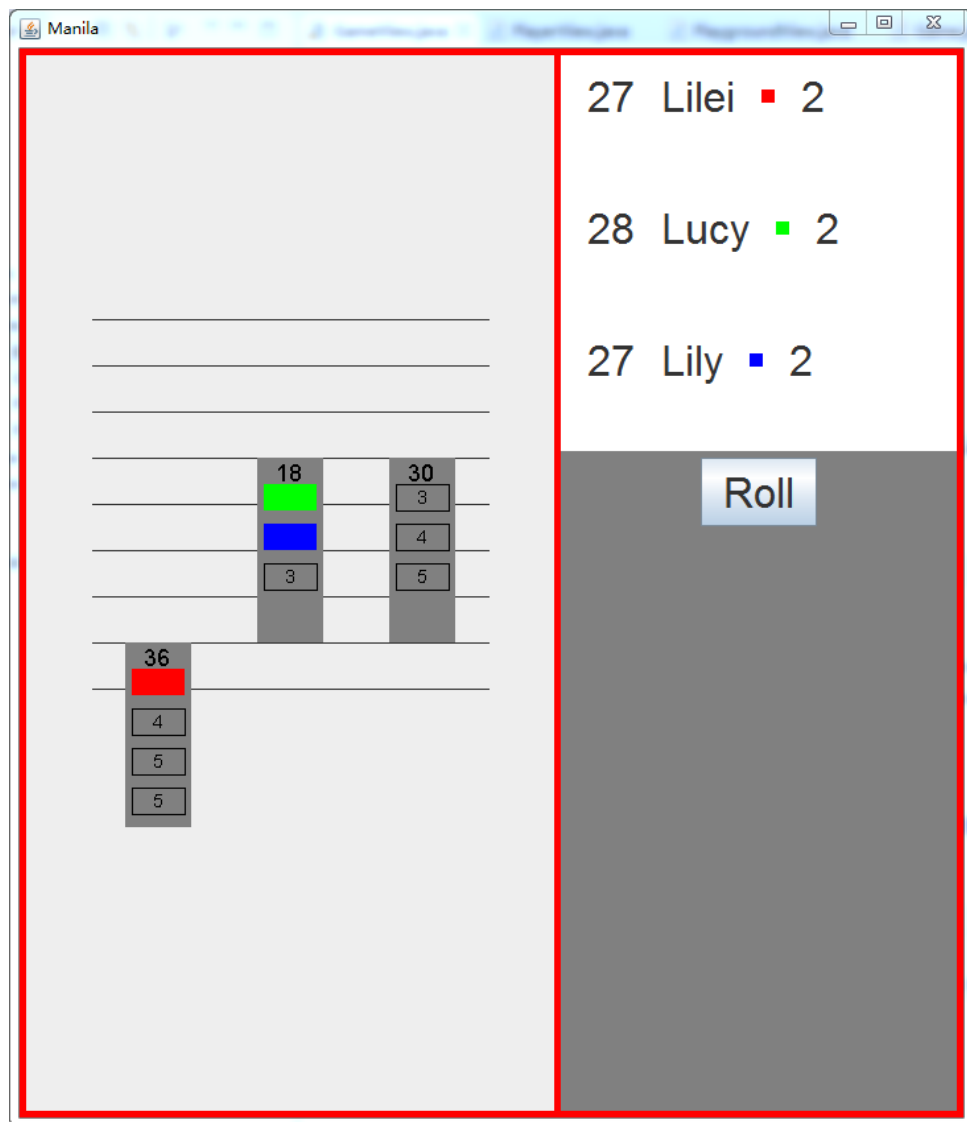
1.添加图形界面



□ 玩家界面



2. 基于事件的交互

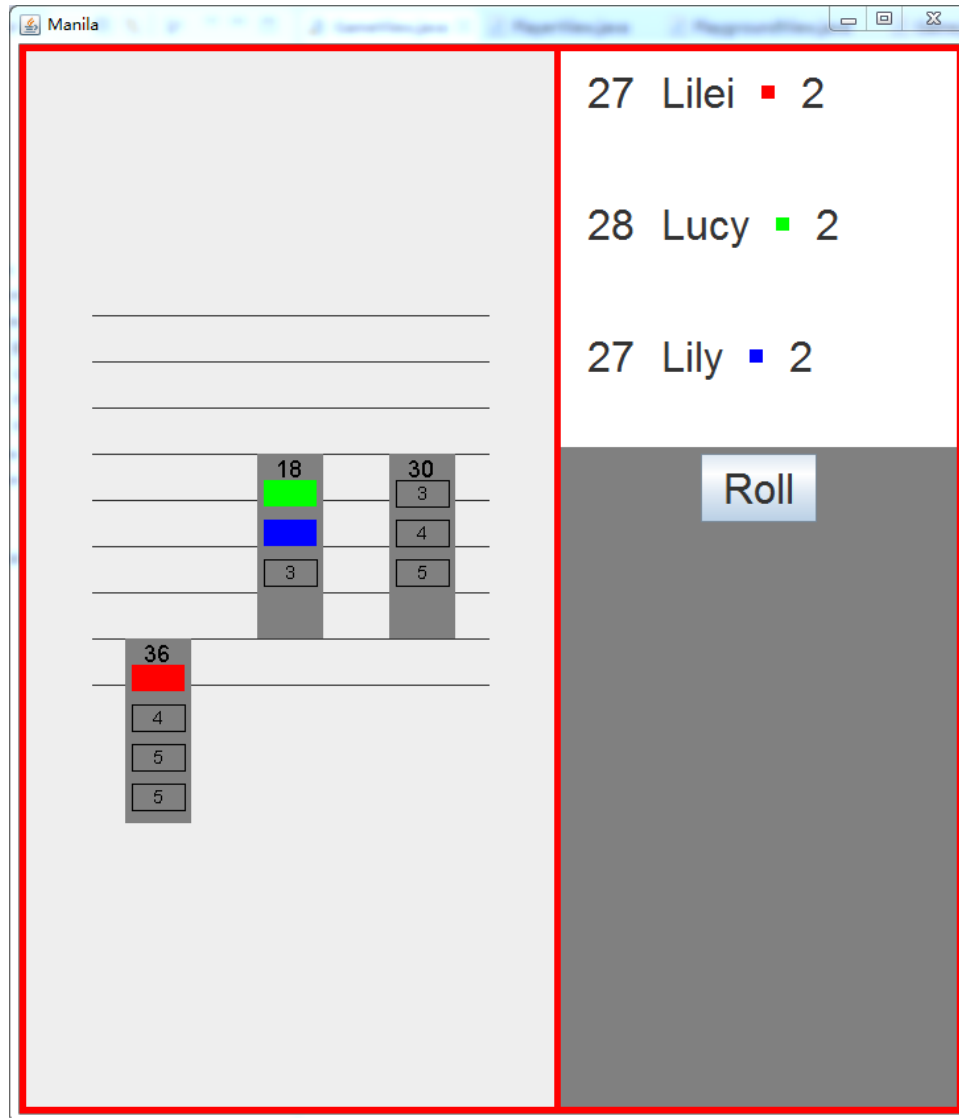


- 生成玩家信息界面
- 点击一条船，分配当前玩家的海员登船，相应位置以玩家颜色填充。
- 更新玩家相应的余额和海员数。

使用MouseListener处理鼠标事件

使用ActionListener处理Button事件

2. 基于事件的交互



请加入自己的扩展

- 完善界面
- 增加新功能

设计模式综述