Python小游戏制作说明文档

1. 小游戏主要负责人：石佳玉、曹茜

Config.py、utils.py：石佳玉

资源整合与打包：石佳玉

game.py：曹茜

Images、audios图片和音频等素材选择：石佳玉

文档书写：曹茜

二、

1、在config.py文件中存储了对游戏参数的定义

最初我们把界面长宽设置为1000，但发现运行后游戏页面过大，用户无法方便地点击右上角关闭和缩小按钮，所以后来改成了800，使小游戏保持在合理的尺寸范围内

2、game.py文件对游戏的加载流程进行处理

游戏依次加载游戏主界面、音效和初始化操作

可设置音量大小、创建背景音乐播放列表

并加载游戏字体和图片

游戏结束一轮后提示用户当前分数，用纯色填充背景

用户可以选择是否重玩

3、utils.py文件中主要保存游戏进行中的主体流程

在拼图类中，对拼图快块的移动和拼图块移动进行定义，可以获取和设置拼图块的位置坐标

在游戏类中，开始游戏后依次遍历整个游戏界面更新位置，定义一些必要的变量和游戏的主体循环，拼图移动一次可能可以拼出多个3连块

在初始化类中，首先初始化游戏地图各个元素，初始得分为0，拼出一个的奖励为100，时间为180。游戏进行中会显示剩余时间和得分，同时会有加分的提醒。

匹配成功后会移除匹配的拼图块，和生产新的拼图块，同时会有下落特效。

判断拼图块的位置，和是否有三个相同的拼图块。

同时根据位置坐标获取对应位置的拼图，并对拼图的位置进行交换。

4、audios中主要是游戏进行中的音频和音效

5、images文件中主要是游戏中用到的图片