

# Chicken-Hunter

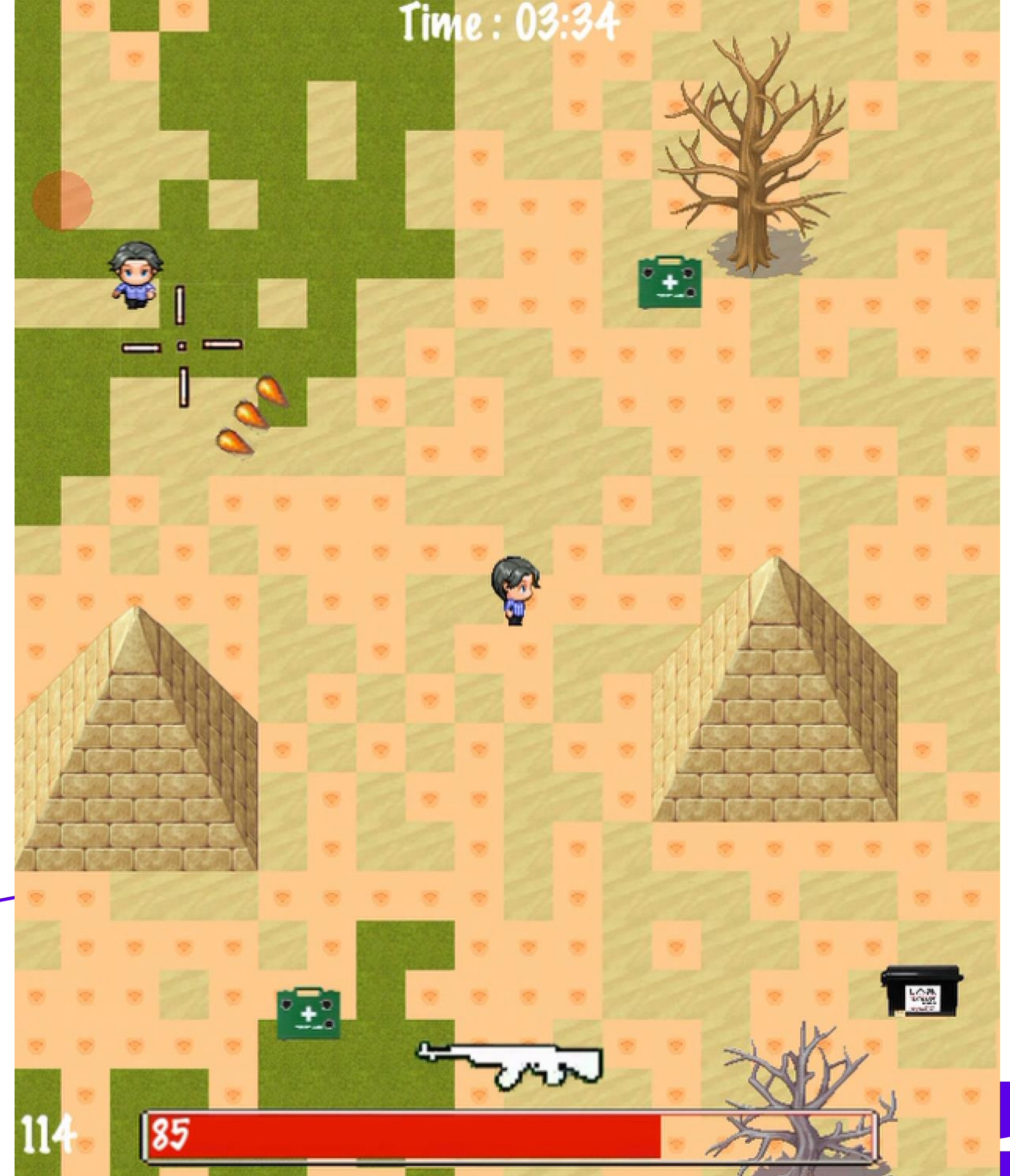
## 鸡地求生

小组成员：

成笑行 2053302

王钧涛 2050254

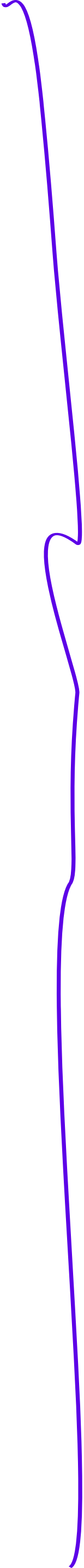
何懿励 2050255



# 成员分工

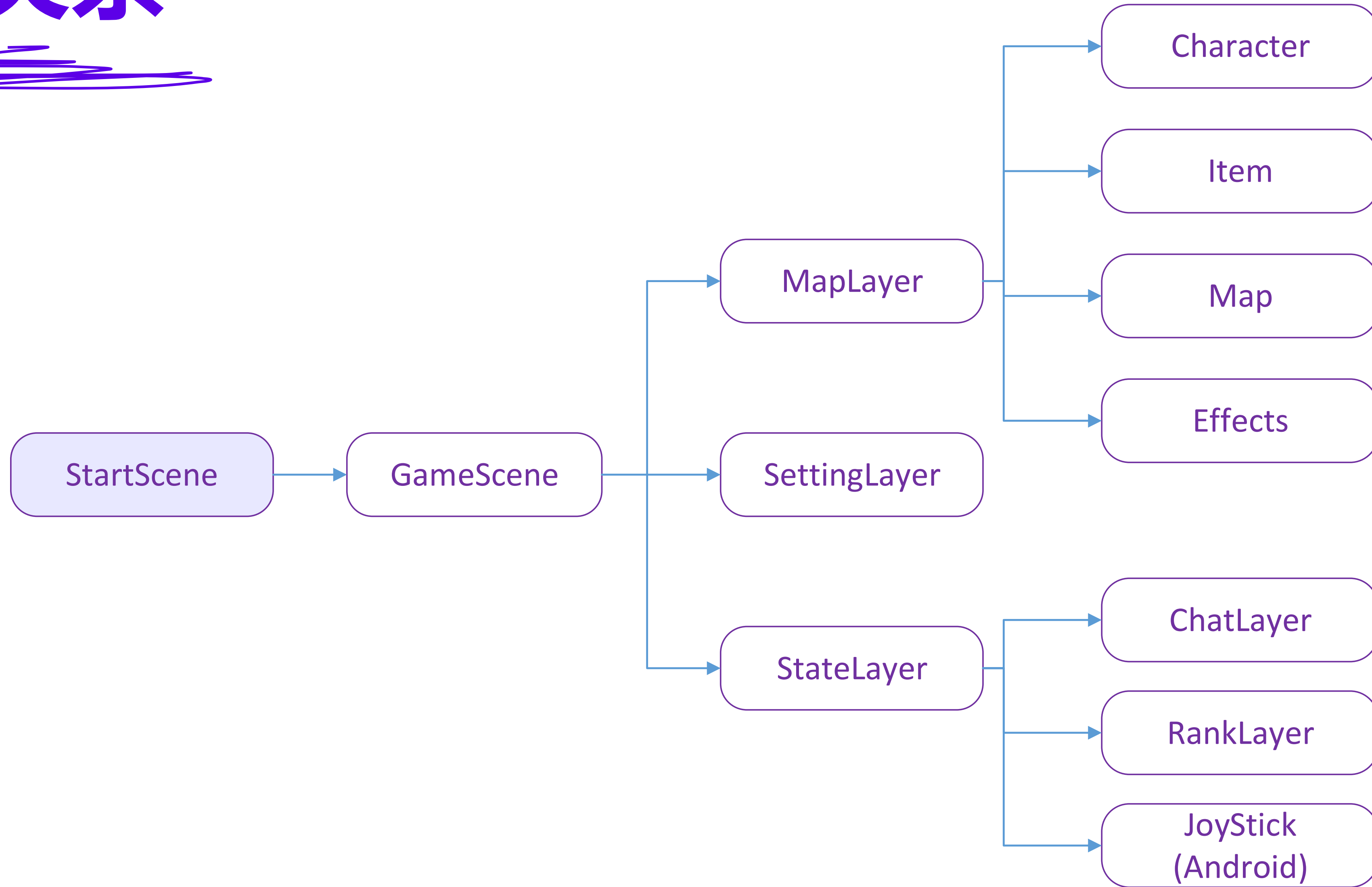


姓名	分工	贡献比例
成笑行	框架搭建，界面绘制，素材收集，武器系统，适配 安卓端，地图绘制	100%
王钧涛	实现联网功能（服务器、客户端），地图绘制	100%
何懿励	交互设计，动画动作，人物及AI，物品系统，武器 系统，项目文档	100%






# 节点关系



# 目录



## 1.功能点的实现与实现思路

- 武器系统（创新点）
- 游戏设置（创新点）
- 开局抽选bonus（创新点）
- 联网功能（基础+创新点）

## 2.加分项

- 安卓端适配
- 加分项列表

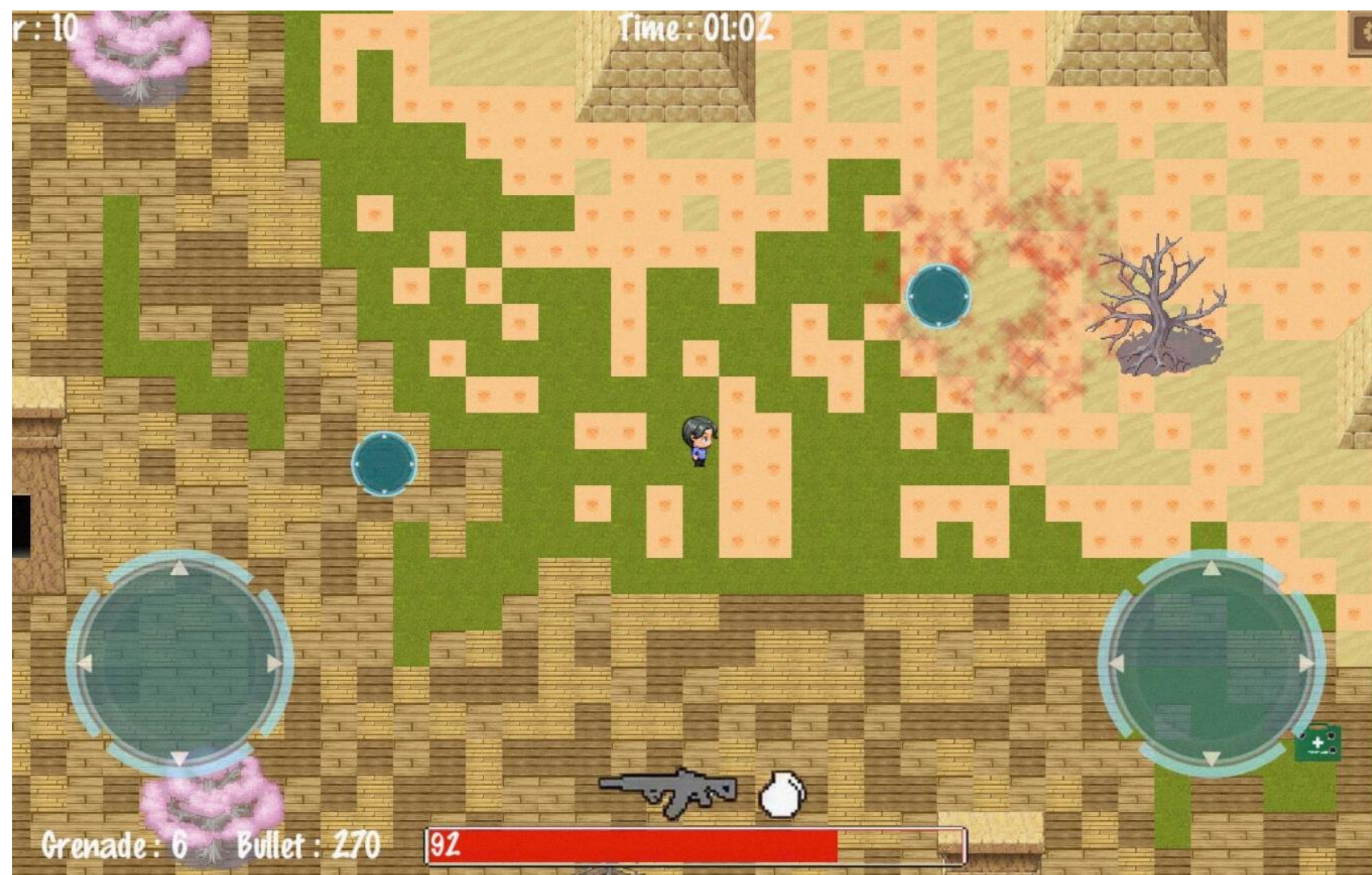
# 功能点①——武器系统



**武器类别：**  
**四种枪械+手榴弹**

**枪械类别：**

- 1.冲锋枪。射速高。发射间隔短，伤害低
- 2.步枪。射速中，发射间隔中，伤害中
- 3.三发散弹枪。射速慢，间隔长，伤害中
- 4.狙击枪。射速中，发射间隔长，伤害高



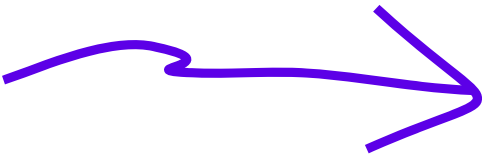
**手榴弹：**

爆炸范围预警+爆炸伤害按距离计算



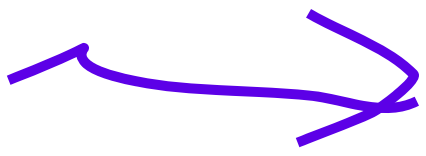
# 功能点②——游戏设置

设置类别：  
四种外挂+瞄准辅助线



外挂类别：

- 1.锁血
- 2.满弹药
- 3.自瞄



瞄准辅助线



# 功能点③——开局抽选bonus



## bonus机制（开局随机抽取）

提升人物125%的攻击力

提升血量上限至120

提升防御力使血量减少值为原来的0.8倍

提升子弹攻速为每发间隔0.26s

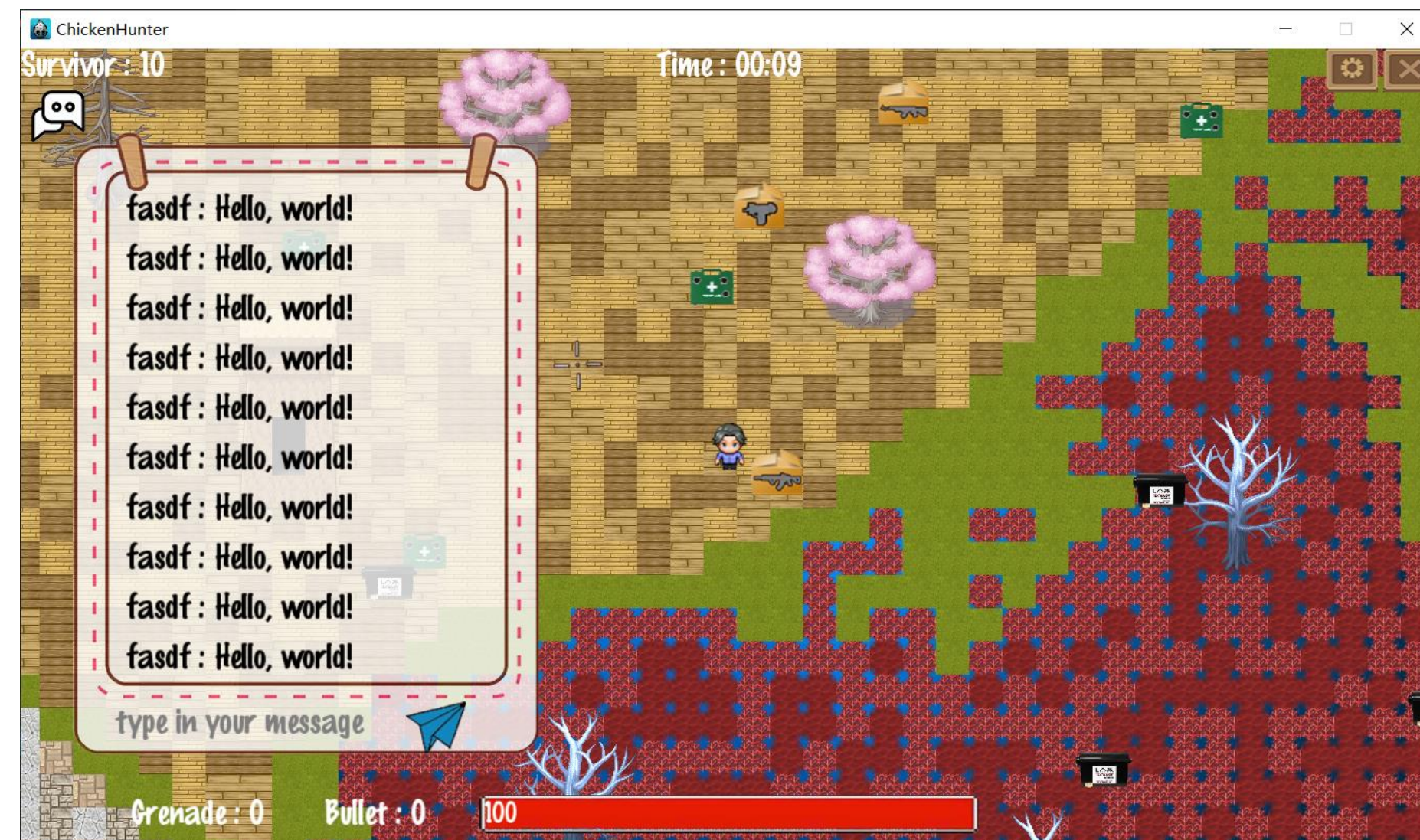
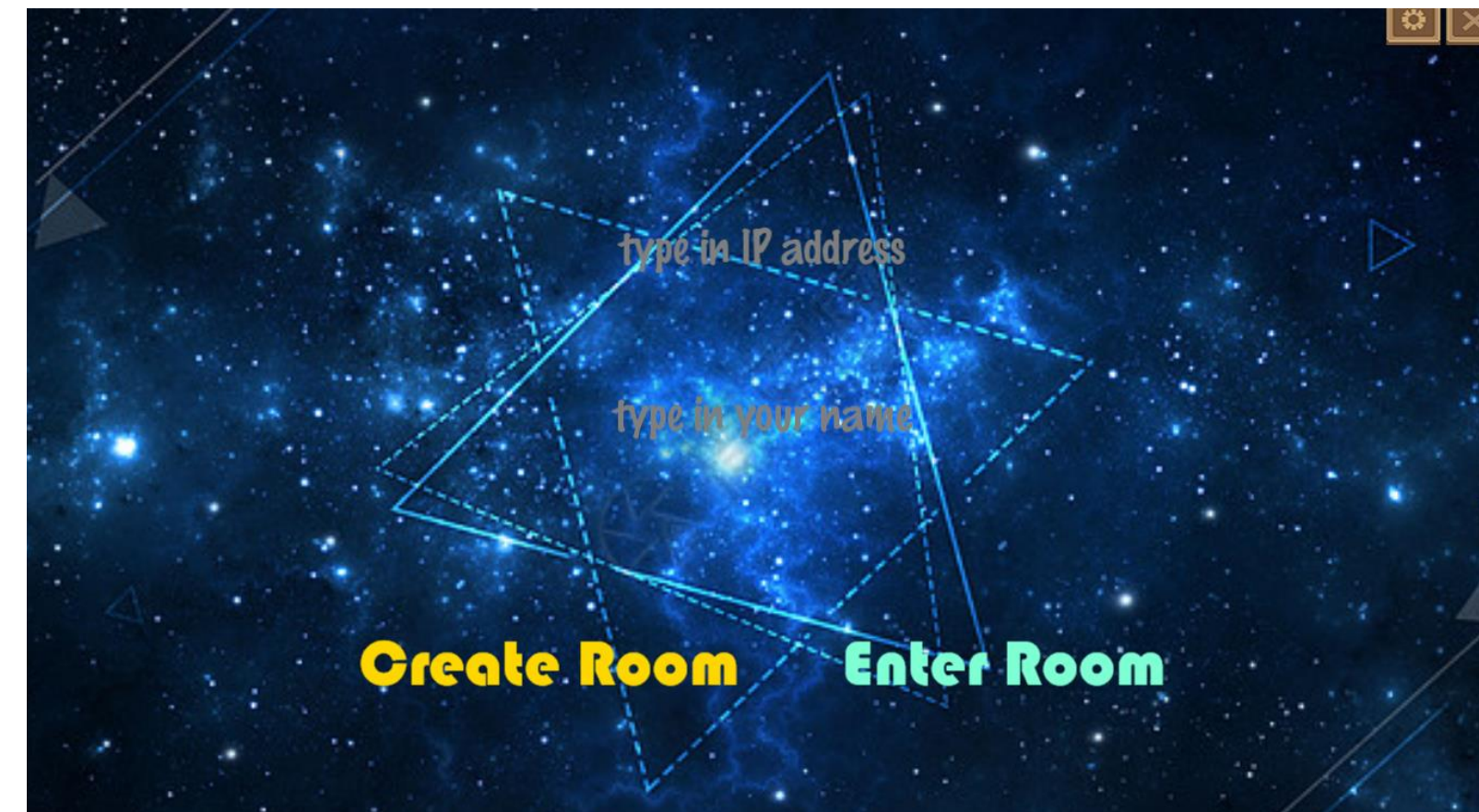


# 功能点④——联网功能

1.创建、加入房间

2.联网外挂

3.联网聊天系统





# 加分项——安卓端适配

电脑端



鼠标位置决定子弹方向  
点击或长按鼠标左键发射子弹  
向点击的位置投掷手榴弹

安卓端



右侧摇杆位置决定子弹方向  
点击或长按右侧摇杆发射子弹  
右侧摇杆控制手榴弹投掷位置，并实时显示动画



# 加分项列表

- 版本控制与团队合作

- ✓ commit历史干净规范, commit 描述规范
- ✓ 使用分支进行团队协作
- ✓ 团队成员分工平等、合理
- ✓ 全程使用 GitHub 和 Git 进行版本控制

- 代码质量与安全

- ✓ 合理的异常抛出与处理
- ✓ 使用断言验证程序性质

- 功能与架构

- ✓ 界面精致
- ✓ 能直接在Android平台运行
- ✓ 项目目录结构良好、清晰

- 使用C++11或更高的C++新特性

- ✓ 初始化列表
- ✓ 类型推断 (auto、decltype)
- ✓ 基于范围的 for 循环
- ✓ 常量表达式 (constexpr)
- ✓ Lambda 函数
- ✓ std::function
- ✓ default 构造函数
- ✓ nullptr 初始化空指针



# 特别鸣谢

- [li-letian/Monopoly: 软件荣誉课大一下项目  
(github.com)](<https://github.com/li-letian/Monopoly>)
- [ZhichenRen/cocos2d-xGameDesign: 2020 C++ Assignment  
(github.com)](<https://github.com/ZhichenRen/cocos2d-xGameDesign>)
- <https://github.com/Shmiwy/soul-knight>
- 李乐天、Konakona在编写过程中提供的指导和帮助
- 许芷瑜、张子扬、李文科、谈瑞、杨明月、王翾龙、任嘉怡、刘铭烜、杨嘉仪等人参与了游戏的测试，提供了宝贵的意见
- 其他帮助过我们的小伙伴们



谢谢观看

