

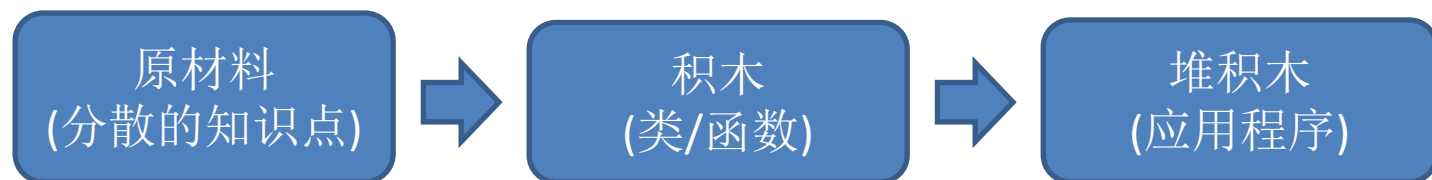
《C/C++学习指南》 实战篇

007 拼图游戏

作者 邵发 官网 <http://afanihao.cn>

《实战篇》的教学目标

写应用程序就如同堆积木，本篇的重点是展示堆积木的思路... (代码规模并不重要)



- 原材料 语法，线程，SOCKET，SQL，加密解密，标准C库，STL库。。。
- 积木 模块：类/函数
- 堆积木 应用程序：将各模块联合起来

本节课的背景知识

《语法篇》：

《Qt篇》： 自定义Widget, Drag&Drop

需求

拼图游戏：

- (1) 加载任意图片
- (2) 3x3拼图，按比例显示
- (3) 显示缩略图

设计

和Demo001类似，采用Model/View设计

GameView: 负责游戏的界面显示（窗格显示、Drag&Drop)

GameModel: 负责游戏的数据组织

设计

GameRole: 每个窗格里的“角色”

每个角色是大图的1/9

没必要把图片切分为小图，只需要记录一个索引即可。在需要显示的时候在画出来。

设计

GameModel::reset()

游戏初始化时，应打乱数据随机显示

GameModel::at()

查询窗格里有没有角色

GameModel::effect()

查询窗格的特效。0，正常；1，禁用

设计

GameModel::canMoveTo

判断是否可以将**from**里的角色拖到**to**窗格

GameModel::moveTo()

将**from**里的角色拖到**to**窗格

小结

细节较多，建议先自己实现这个项目，最后再参考本项目的实现。