**最终进展报告**

**一、实现的功能**

1）教程：

详细的文字说明并带有动画演示，形象直观地引导玩家掌握游戏的规则

2）关卡选择:

玩家可以自由选择不同难度的关卡

3）游戏设置：

可以设置游戏的环境，包括调整背景音乐的音量，打开和关闭背景音乐

4）游戏部分：

显示模型：显示一个由立方体块组成的长方体，部分立方体表面标记有数字作为提示

观察模型：可以通过鼠标拖动来旋转模型，通过鼠标滚轮来放大和缩小

标记：按住键盘的X键同时鼠标点击可以对进行方块标记，用同样的方法可以解除标记，被标记的方块不能被敲除

敲除：按住键盘空格键同时鼠标点击可以敲除方块，若方块为保留方块，则减少一次尝试次数

提示尝试次数：当敲除了一个保留方块时，尝试次数减一

失败判定：当尝试次数为零且没有胜利时，判断为失败，失败后可以重新开始

胜利判定：当敲除了所有非保留方块时，判定为胜利

5）关卡：

目前总共设计了六个不同的关卡以供玩家游戏，具体请见《关卡设计报告》。

6）音乐音效：

游戏有三首背景音乐分别用于不同场合，以及多种提示音、效果音等。

**二、成员及贡献**

组长：余秋滨

组员：王一能，章海威，刘耕铭

余秋滨：框架搭建与游戏原型制作，逻辑代码实现，音效实现，教程动画制作。

王一能：关卡设计与实现，游戏模型实现。

章海威：UI设计与实现，音乐音效实现。

刘耕铭：美术设计与实现，界面动画制作。