

# Turing nogo 第一阶段报告

## 一、小组分工

陈宇轩：负责底层逻辑构建（判断胜负，开始，结束，重新开始等）

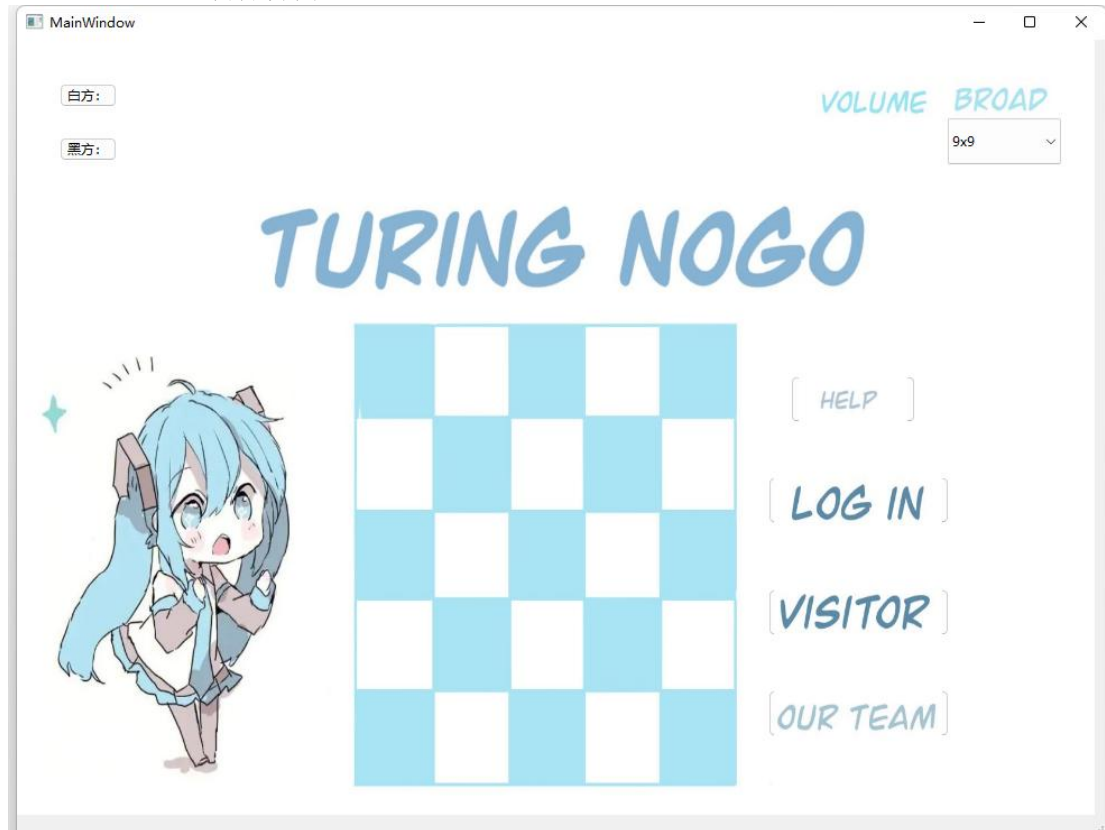
沈海涛：负责游戏初始框架构建（棋盘，落子。。），设计开始界面，设计用户登录

系统，设计动态特效，设计游戏音效，实现模式选择功能，开发 OP version（乐

付弋洋：负责绘制背景图片，ui 设计，（揪出团队内鬼），以及调试和 de 奇怪的 bug（悲

## 二、ui 设计

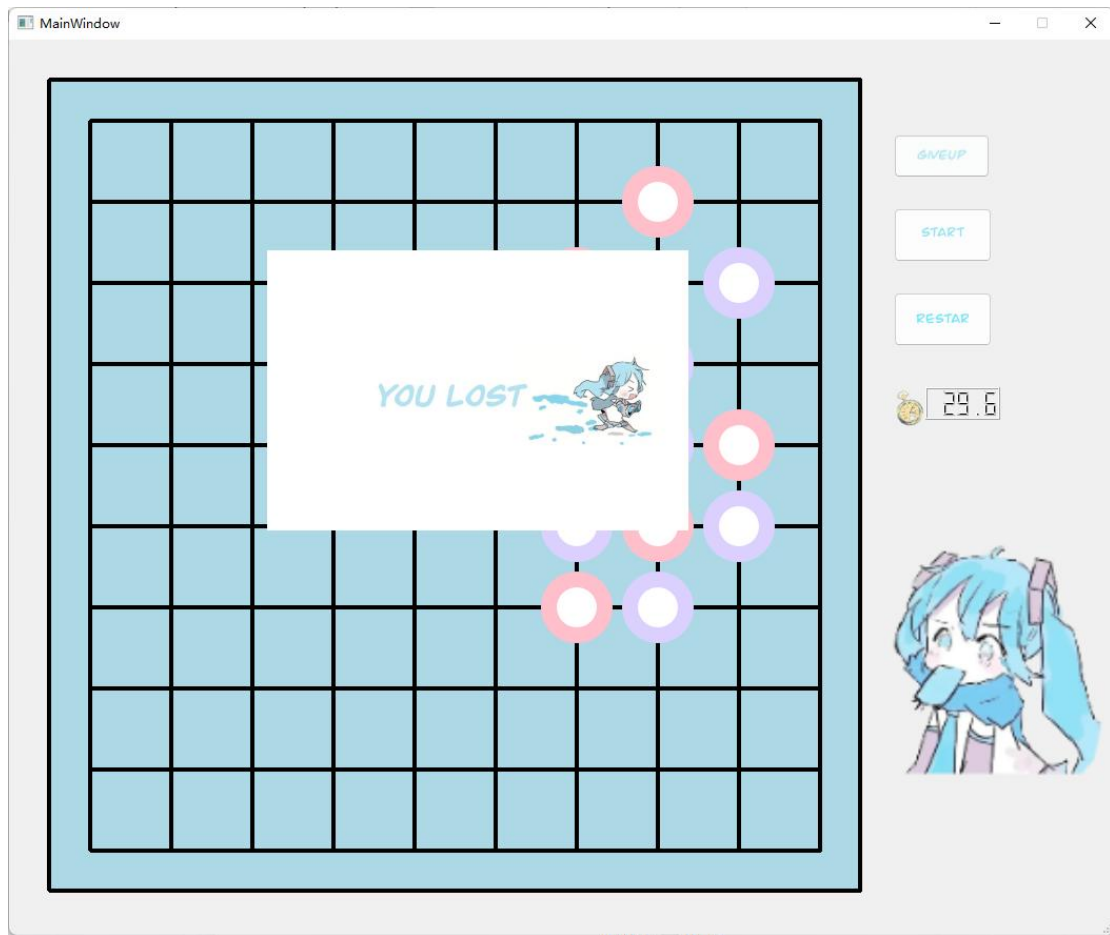
### 1.开始界面





主界面主要使用 **procreate** 绘制。和谐的配色与可爱的人物能够引起玩家的游戏欲望，提高游戏体验度（尽显宅宅本色），主页上提供游戏的帮助指南，对大作业团队的介绍以及为玩家提供登录和游客两种游玩方式（但还不完善），可在左上角实时显示用户信息，以及可以在 **broad** 自由选择棋盘的路数。

## 2.游戏界面



提供 give up, restart, start 等选项。并有倒计时功能，当倒计时结束视为本轮失败。游戏界面延续开始界面的设计风格，以 miku 的蓝白配色为主，棋子采用淡紫色和粉红色环形设计，使游戏界面色调和谐统一。并在各个状态配置精美（bushi）图片，图片可动态飞入界面，提高游戏体验。



### 三、代码框架

使用 item.h 实现了棋子的类的构架；

使用 mainwindow.h 来存储底层的逻辑和开始，重开的按钮等代码类

使用 yonghu.h 来构建用户的类，并用 mainwindow\_01.h 显示初始界面。

### 四、代码简介

Item.cpp 部分存储了棋子的类；

main.cpp 主要用来开始显示图像；

mainwindow\_01.cpp 来调整棋盘的大小。

yonghu.cpp 用来存储用户的登陆程序：

login\_check\_white()用来登录白方；

login\_check\_black()用来登录黑方；

zhuce\_check()用来注册；

mainwindow.cpp 中存在底层逻辑中的代码：

DrawChessBroad()用来画棋盘

DrawItems()画棋子

check、check3、check2 均用来判断落子是否合法

mousePressEvent()用来捕捉鼠标动作，从而存储信息

yougiveup 认输（字面意思）

on\_time 用来存储倒计时（受限于词汇量）

start 开始一局游戏

restarted 重开（这该死的变量重名）

Restat 重开的辅助程序（为了防止触发该死的 bug）

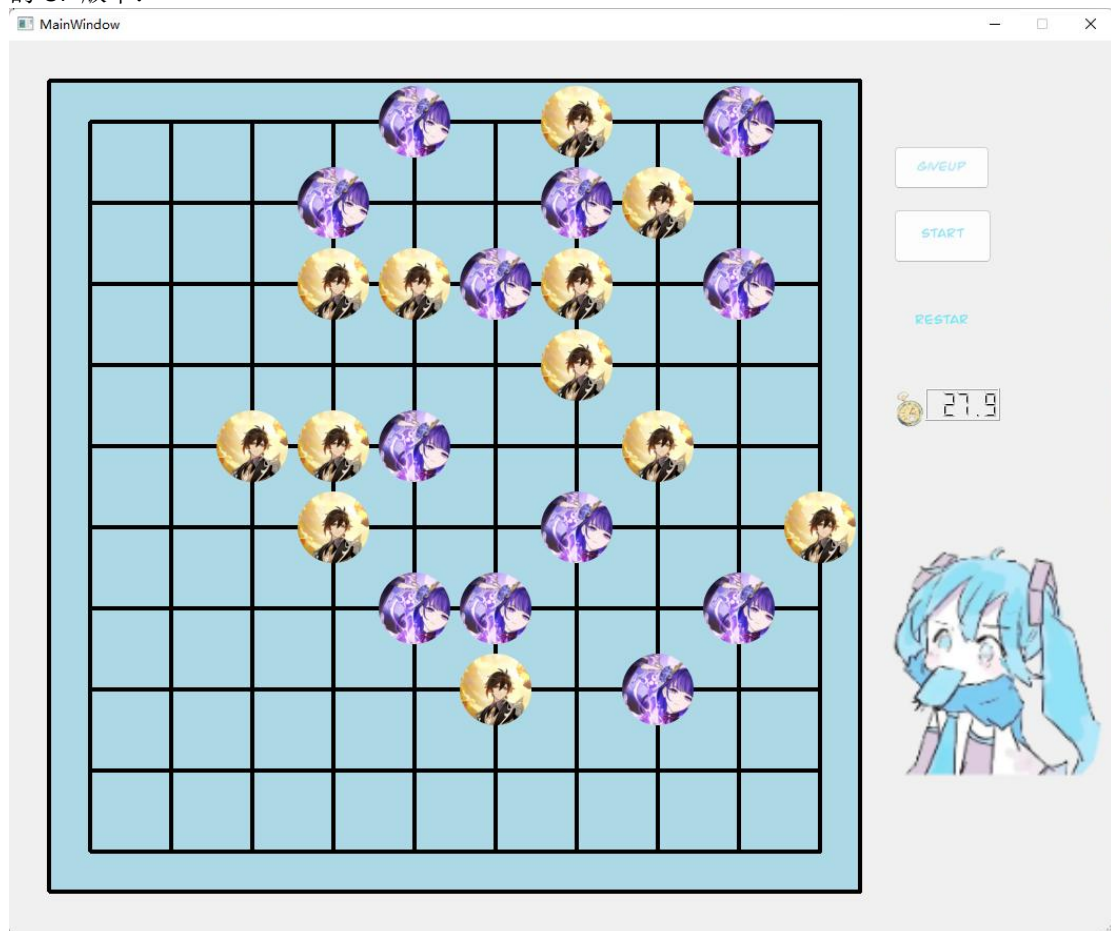
save（还没完善好，管他的）

read\_in(同上)

vs\_ai（什么东西，不认识）

## 五、OP version:

考虑到团队人员配置：两位 OP 一位宅宅，沈海涛同志在原来的基础上制作了一个简单的 OP 版本：



在该版本中，双方棋子默认设置成雷电将军和钟离（没来得及开发人物选择功能），在进入游戏界面时会循环播放原神主题曲 **Genshin Impact Main Theme**，在落子时会分别从角色语音包里随机选取一条播放（暂时只从米游社爬下来七条），整体游戏感受非常掉 san，以供 OP 党图一乐。其中的代码中包含了沈海涛同学本人的配音，作为彩蛋供各位消遣（

由于该版本需要 **Mediaplayer** 插件（麻烦），且棋子由图片放缩而来，落子多了以后会有卡顿，且不利于进行后续操作，经小组商议后决定作为一个衍生版本保留，并不参与后续开发。

## 六、鸣谢：

感谢内鬼（陈宇轩）对本次大作业的反向贡献（摧毁了整个仓库）

感谢付导（付弋洋）揪出团队内鬼

感谢陈宇轩同志一心钻研游戏逻辑开发

感谢付导高超的美术设计

感谢沈海涛同学丰富的整活创意

感谢陈宇轩同志课后辅导高数作业

感谢付导课后英语辅导

感谢付导请小组成员沈海涛喝的一杯奶茶（陈宇轩不好意思要）

感谢孙亚辉老师在学习和生活上的帮助和关心

感谢助教的耐心指导和情感认同（一起吐槽阿里云）