软件思路

打开游戏,主界面上有若干按钮,分别为"单人模式","双人模式","联机模式","帮助","设置","退出"

主界面构成:背景图,标题,若干按钮

1.单人模式实现思路:

​ 单人模式游戏类:

​ 构造函数(从json文件读入参数)

​ 存储玩家操纵的角色,

​ 敌人对象的列表

​ 技能列表

​ 地图对象

​ 攻击判定方法

​ 移动判定方法(碰撞检测)

信号处理

画面更新

​ 角色类:

​ 玩家操纵角色的位置

角色的大小

​ 角色的属性(血量,攻击力,魔法值,普通攻击射程,移动速度)

​ 角色的状态(静止,普通攻击,移动,释放技能)

根据时间和状态的贴图函数

接收到的信号

是否可以移动

人物朝向

当前游戏指针

​ 有限状态机:

​ 键盘控制角色移动的方法

​ 键盘控制角色释放技能的方法

​ 角色受到攻击时的处理方法

​ 角色死亡的处理方法

​ 敌人:

​ 敌人对象的位置,大小

是否可以移动

敌人朝向

​ 敌人的属性(血量,攻击力,魔法值,普通攻击射程,移动速度)

接收到的信号

当前游戏指针

贴图函数

​ 有限状态机:

​ 敌人未受攻击时:

​ AI

​ 受攻击时:

​ 受攻击方法

​ 死亡处理方法

​ 地图类:

​ 地图障碍列表

​ 地图障碍结构((x,y)标示位置,(w,h)标示大小)

​ 资源类:

​ 加载资源:

​ 人物,背景,敌人,场景素材贴图

技能类:

伤害值

施放者

接收到的信号

贴图函数

有限状态机:

未击中目标时

击中时

消失时

2. 双人模式实现思路:

3. 联机模式实现思路:

4. 帮助实现思路:

5. 设置实现思路:

设置类:

主界面大小

游戏难度

......

关卡设计

1. 起床战

人物:键盘侠

技能:普攻

场景:床

敌人:闹钟

障碍物:被子,枕头