**[项目名称]：软件工程第一次小组作业-得五一队麻将计算器**

**[项目立项日期]：9/27/23**

**[项目发起组]：得五一队**

**[队员]：曹枨 徐政宇**

**GitHub账号：SuperCCking**

**GitHub orginazation：DewuyiTeam**

**[项目概述]**

**得五一队麻将计算器的预期功能除了基础的加减乘除运算之外，还应当能够实现包括数个三角函数、括号计算优先度、乘方以及基础Log、Ln运算的计算器功能，此外，我们希望这个计算器能够帮助用户快速计算日本麻将中胡牌的点数。**

**[项目目标]**

**09/27 立项**

**10/01 完成麻将外计算器功能的实现**

**10/07 确保大部分功能的正确进行**

**10/12 完成最终的检查**

**10/13 发布**

**[项目意义]**

**日本麻将（日本麻雀）是一种有着丰富规则和策略的桌上游戏，其中计算胡牌点数具有重要意义。玩家获得的点数不仅决定了胜负，还会影响到玩家的排名和积分变化。因此，点数计算对于确定玩家的得分和排名非常重要。**

**不过，日本麻将中的点数计算是非常复杂的，包括基本点数、符数、役牌等各种因素。游戏策略：胡牌点数的计算也会影响到玩家的游戏策略。玩家需要在游戏中根据自己的手牌和已知信息，选择是否要追求高分的牌型，或者是更加稳健地打牌以防止其他玩家胡牌。因此，点数计算在制定游戏策略时起到了引导作用。**

**正是因为日本麻将胡牌点数在游戏中扮演着重要的角色，既决定了游戏的胜负，有=又影响了玩家的策略和互动，使游戏更加有趣和复杂。因此，我们希望我们的计算器能够帮助用户快速完成点数的计算来更好地做出决策。**

**[项目资源]**

**语言：python**

**UI设计：Streamlit**