

# CS109 Project Inspection Record

答辩日期：\_\_\_\_\_

负责答辩人签名：\_\_\_\_\_

姓名	贡献比例	实际得分	最后得分

项目	要求	分值	得分
Task 1 10	1. 实现关卡选择界面，玩家可以在不同关卡下进行选择。	2	
	2. 是否显示正确游戏状态：8*8 格子的游戏界面。格子里不能出现 match 的情况。	5	
	3. 可以通过选择关卡来开始新的关卡，而不是重启游戏程序来开始新的关卡。	3	
Task 2 20			
1. 保存当前的游戏	可以存储正在进行的 game（棋盘状态和其它局内参数）到文件中。	7	
2. 载入游戏	加载游戏后游戏的棋盘状态和其它局内参数恢复到保存前状态。	7	
3. 错误检查（少一项-2 分）	正确处理文件格式错误（例如规定是 txt，导入的时候是 json，错误编码： 101）	2	
	正确处理棋盘形状错误（例如棋盘并非 8*8）（错误编码： 102）	2	
	正确处理棋子错误（例如棋子并非指定的几种类型，错误编码： 103）	2	
	以上完好的用序列化实现可以跳过错误检查部分，因为学习序列化有一定的时间成本。 用其他方式实现，如果人为改动游戏生成的正确存储文件，要求程序进行错误检查。		
Task 3 40			
1. 游戏规则和步骤	在按下“confirm swap”后，如果能 match 则进行交换	4	
	在按下“confirm swap”后，如果不能 match 则不进行交换，并且输出不能交换的提示。	4	
	进行成功交换后，棋子正确被消除	2	
	在棋子被消除后，按下“next step”后上方棋子能够正确落下	4	
	在棋子落下后继续按下“next step”，新生成的棋子可以正确填满空白格子。	4	
	如果新生成的棋子中仍有 match 情况，则可以点击“confirm swap”继续消除。	4	
	能够正确识别 match 3， match 4 和有交叉 match 的情况。	2	
	能够完成关卡。	4	
	如果没有在规定步数内达到指定分数，则游戏失败。显示失败界面。	4	
	通关后显示通关界面并且询问玩家是否进入下一关。	4	
	重排道具可以重新生成棋盘上的所有棋子（重新生成的棋盘里面没有 match）。	4	
GUI（10 分）	采用 Swing 或者 FX 或者 libgdx 设计用户界面。每发现一次应用程序需要与控制台进行交互-3 分，每发现一次应用程序异常崩溃-3 分。	10	

高级部分	(30% in week15, 20% in week16)		
1. 需求功能。（上限 8 分）	1. 读取存档时，可通过检索文件路径，进行读写。（JFileChooser）	1	
	2. 读取游戏和存储游戏的 GUI 模块。例如游戏中有多个存档，每个存档都以自定义 GUI 页面显示。即读取存档不是通过一串路径字符串或者存档的 JFileChooser 读取，而是通过像商业游戏那样的游戏界面中读取存档。	2	
	3. 每个存档可以绑定一个用户，有用户属性，比如积分\胜率。仅用户（至少 3 种属性）1 分。能存储用户及其属性 1 分。	2	
	4. 可显示玩家用户排行榜。	1	
	5. 存储文件可存储先前步骤。	1	
	6. 可以悔棋，悔棋 1 步(1 分)或多步(2 分)	2	
	7. 其他。 上限 3 分	3	
2. 美观。（上限 15 分）	1. 嵌入背景图片	1	
	2. 嵌入棋子图片	1	
	3. 主题皮肤切换。	1	
	4. 嵌入背景音乐。	1	
	5. 嵌入音效。	1	
	6. 棋盘大小适应窗体大小变化，且绘制合理。	1	
	7. 鼠标划过棋子或棋盘格子有颜色变化	1	
	8. 用更好看的页面重新设计了一套类似 JOptionPane 的页面。 上限 2 分	2	
	9. 加入动画效果，并设置点击按钮模式与动画 2 种模式。可实现消除图片、生成图片的自动播放	3	
	10. 在 9 的基础上，完成图片自动下落动画的播放	2	
	11. 其他你想到得美观办法。 上限 3 分	3	
4. 高级功能(上限 20 分)	1. 检测游戏是否陷入死局（swap 任意两个相邻棋子都无法 match）	2	
	2. 加入更多道具，更多规则，更多种类棋子。（每加一种提高 1-2 分，最高 4 分）	4	
	3. 实现不规则棋盘（根据难度每一种不规则棋盘可分别加 1-3 分，最高 5 分）	5	
	4. 实现提示系统	2	
	5. 实现自动游戏	2	
5. 局域网对战(上限 10 分)	1. 网络联机对战实现，且没有 bug（联机对战可以像马里奥医生那样，两个人分别操控两个单独的游戏，但是游戏视图都是同步的）	5	
	2. 有服务端和客户端，并且能较好地交互，能互相连上网络，能够在游戏过程中状态同步即可。	2	
	3. 断线重连。	2	
	4. 观战。	2	
	5. 游戏大厅及房间设计。	2	
	6. 联机捣乱道具。	2	
6. 打包	能够打包成 exe 可执行文件。	1	
7. 使用版本控制	使用 github 或者 gitee 进行版本控制，且小组成员都有一定的 commit 量(2%) 可以用 git reflog 查看。	1	
8. 原创 demo	Demo 完全由小组 2 人原创没有借鉴任何现有游戏的 github 以及没有找任何外援。	3	
	有借鉴并找了外援。所有基础高级功能只能拿到自己完成部分的分数，其他一律没有分熟。		
9. 其他 bonus，上限 3 分			
最后得分	第 15 周答辩 高级部分最多 30 分，总分最多 100 分。 第 16 周答辩 高级部分最多 20 分。		