**北京交通大学软件学院**

**《专业课程综合实训I》课程项目设计报告**

任课教师：冯凤娟

项目名称：宝石迷阵游戏

项目成员：

俞贤皓21301114（组长）

邓人嘉21301032

付家齐21301034

谷雅丰21301037

黄钰淞21301039

|  |  |
| --- | --- |
| **项目名称** | 浅海寻珍记 |
| **系统架构** | |
| **代码目录结构** | |
| **资源目录结构** | |
| 项目时间表 | |
| 游戏功能设计   1. 难度选择   游戏提供三总难度选择，“普通”、“困难”、“极限”。默认为“普通”模式。     1. 开始游戏   点击“开始游戏”切换到游戏界面，开始界面。     1. 排行榜   点击“排行榜”切换到排行榜界面，查看排行榜     1. 设置   点击“设置”切换到设置界面，可以调节背景音乐与点击音效。     1. 关于   点击“关于”切换到关于界面，查看游戏相关信息。       1. 三种道具    * 1. 漩涡：以所选中的宝石为中心，消除半径为2格范围内的所有宝石；      2. 导电：清除屏幕范围内所有和选中颜色相同的宝石；      3. 潮涌：清除屏幕范围内的所有宝石。   32c30797a7342b9b4cad08b0f988b49   1. 退出   点击“退出”退出游戏。 | |
| 3D技术展示  Phong光照模型    Blinn-Phong光照模型    多光源渲染    高动态范围成像 & Gamma校正    动态水面渲染    多重采样抗锯齿 | |