

Qt Project 设计报告

有度队（徐天艺、薛泽皓、李少煊）

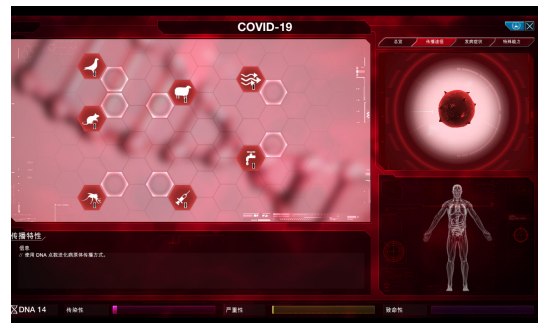
1.项目创意

本项目借鉴《瘟疫公司》主体游戏，希望实现与之类似的操纵病毒（若不合适，也可以是其他与之类似的替代物）攻击世界的一款“点击养成类”游戏。

2.主体功能

本项目预期计划包括：初始界面、游戏场景（主、副场景多个）以及终局界面。

初始界面将包括开启新游戏（选择难度）、游戏存档（预计多个存档）、以及退出游；游戏场景主要以世界地图为背景，玩家可以点击各个区域查看区域数据，也可以点击病毒进化树进入升级界面，使用进化点数对病毒进行升级，还可以点击世界概况查看世界数据与新闻栏。大略界面如下（此图为瘟疫公司游戏截图，由于能力有限以及二次创意，我们可以避免抄袭侵权问题）：



3.模块设计

主要类包括主体窗口类（约 5 ~ 10 个）、国家类（其参数及成员函数从略）、病毒类（具体略）等。

4.时间与分工

5.25 前完成国家、病毒等原创类设计（三人合作，各分一类）；

6.5 前完成窗口界面设计（Li: 初始及结束窗口；Xue: 游戏主界面；Xu: 游戏副界面）；

6.20 前完成功能交互与游戏主体搭建；
之后完成优化与调参。