

//基于本地双人对局，文中提供的实现思路均为参考，有更好方法直接用就行了

卡牌类

项目核心

初步计划继承Panel类，图片直接作为面板的背景，此外加上必要的属性和方法。

游戏基本用鼠标操作，初步思路为点一次牌为selected，两次牌则为直接打出。可以通过Boolean和MouseListener（或者其他可用的监听器）实现。

但这里有两张牌是特殊的，号角牌和替身牌，其他牌都可以自动确认位置，但他俩不行，号角牌必须选出某一列，替身牌必须选出要替换的牌，需要另外考虑

卡牌共三类：**领袖卡**，**单位卡**，**特殊卡**（英雄卡也属于单位卡，但其点数恒定不变）

单位卡建议分为**白板卡**，**有特殊能力卡**，和**英雄卡**三个子类，但根据实际调整（可以不分子类）

初步考虑北方领域，有特殊能力包括

间谍：放置在对方的战场上，卡牌左上角的力量值将计算在堆放的总分中，并且可以从你自己的牌堆中抽2张牌。

医生：在弃牌区中任选一张单位牌(不能选择英雄牌或者是特别牌)，马上打出。

同胞之情：放在同名卡的旁边，让两张牌的力量都变为双倍

领袖卡数量少，跟单位卡最大的区别在于不进场并且功能更花里胡哨

我不记得领袖有哪些了，今晚打一把看看（

特殊牌包括 四种天气牌，替身牌，号角牌（灼烧牌太逆天了，不加）

卡槽

整个游戏界面第二多的组件了，这里初步计划用ScrollPane实现，美观问题嘛，再说吧

第一处用到卡槽的游戏界面是选卡

基本仿造巫师原版，如截图。此处提供的思路是按钮隐藏ScrollPane，再开启相应的ScrollPane，根据实际情况吧。

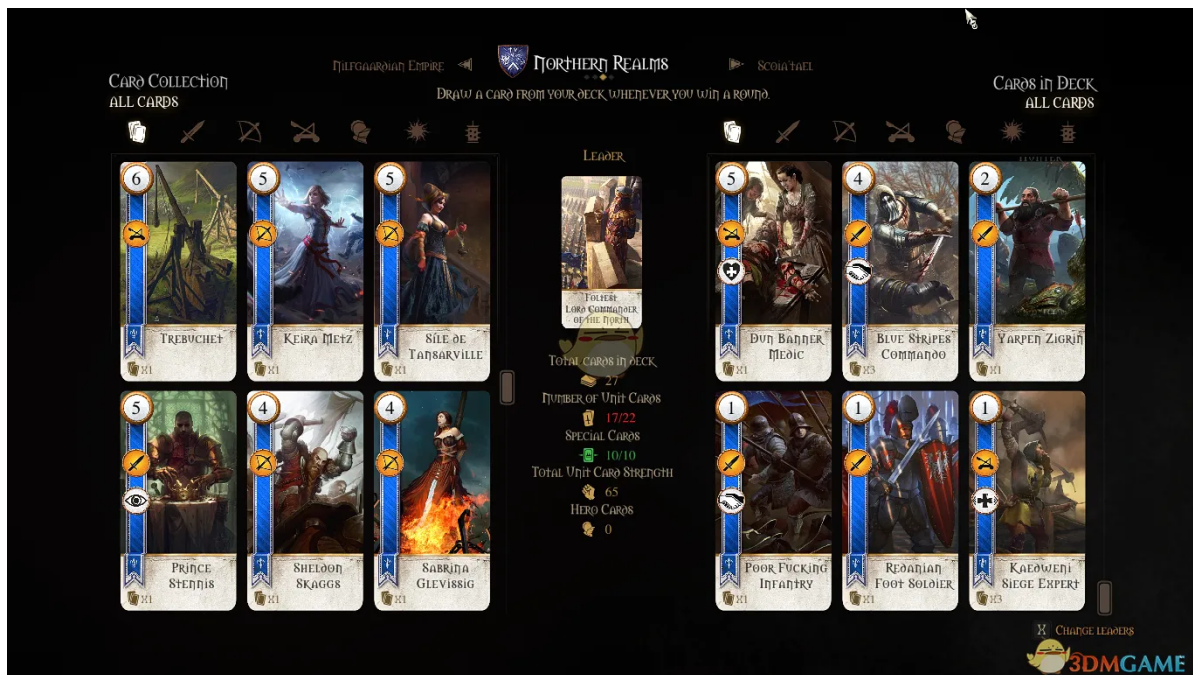
暂且不考虑阵营的切换

此处唯一麻烦的是leader，也就是领袖卡，如果有好办法处理那再说

没有的话这里的思路是leader也放进旁边的牌堆吧，多加一个按钮了无非是（

唯一强调的点是游戏的规则：领袖只能选一张，特殊牌至多十张，单位牌至少22张，那个总牌数无需实现（因为固定了

此处也要考虑Panel怎么实现剩余牌数的显示，初步思路为加border，美观问题嘛，再说吧



第二处就是战斗界面

没啥好说的，模仿原版。所有能放卡的地方均为卡槽（

有些细节：

剩余牌数可以放个贴图标个数字没问题，但是弃牌区应该怎么实现？因为有些卡可以从弃牌区选一张复活，这一点要如何实现，顺便可以考虑战斗前的换卡又要怎么实现（二者在游戏里采用了一样的选卡方式）

还有一个点是弃权，原版是长按空格，这里建议直接加个弃权按钮，点一下省事



此外不太重要的游戏界面

开始界面

战斗清算界面，要有三局各自的分数，标出胜者，要有返回开始界面和再来一局

这两主要难点在于美观（

~~~~~

想不出来了，缺啥再补充吧