

# Phase3 实验报告

叶怀泽 191220141

备注：1/2/3 部分同 phase1 和 2，4 部分只简单描述改动和新增功能

## 1. 开发环境

Qt Creator、Adobe Illustrator

## 2. 项目文件

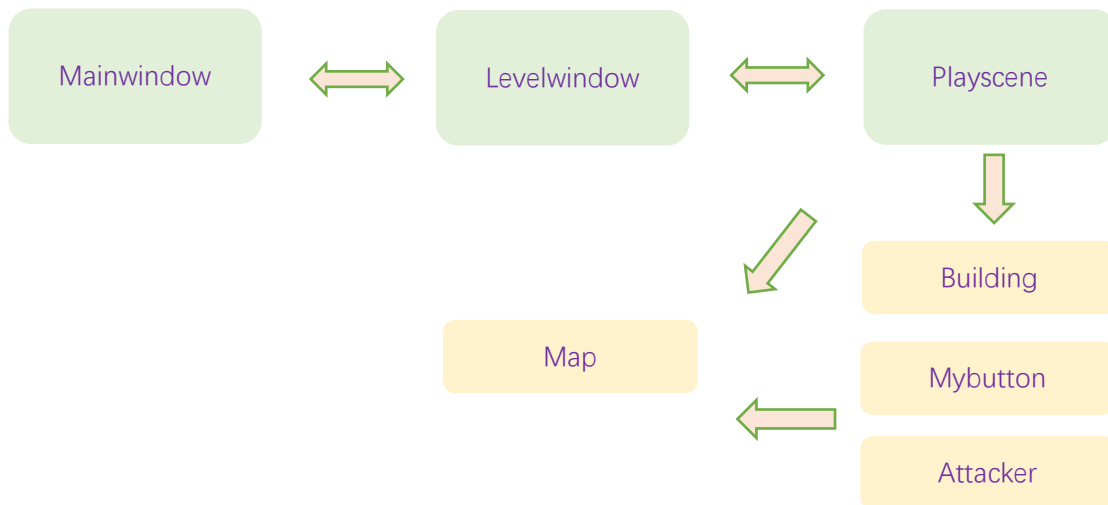
.h.cpp

- attacker(继承QLabel)
- building(继承QPushButton)
- levelwindow(继承QMainWindow)
- playscene(继承QMainWindow)
- map
- mybutton(继承QPushButton)
- mainwindow(继承QMainWindow)

ui

- mainwindow
- levelwindow
- playscene

## 3. 项目结构



## 4. 项目设计

综述：根据要求在不同模块加入新功能

### 1. Playscene 类:

#### 1.1. 新增功能:

- 1.1.1. 新增一个全新远程建筑 P——新增建筑按钮，新增建筑攻击特效等等远程建筑应有的功能。
- 1.1.2. 新增攻击范围显示——当程序收到点击建筑的信号时，将攻击范围的图片显示。
- 1.1.3. 新增建筑信息状态显示——当程序受到建筑的信号时，显示建筑的各种详细信息。
- 1.1.4. 增加新的特效——增加敌方受到伤害的特效，有概率触发。
- 1.1.5. 增加新的特效——增加远程建筑的攻击特效。

## 1.2. 改动功能：

1.2.1. 修改部分建筑的特效和数值。

1.2.2. 修改了帮助文档的说明等。

1.2.3. 改进了少部分算法。

## 2. 其他说明：

本次实验所用的所有图标，所有图片，所有信息均由本人通过 Adobe Illustrator 进行设计。