附录：

结局：

|  |
| --- |
| 商人  六个随机出现三个小姐姐 |
| 金融分析师 |
| 英语教师 |
| 出国留学 |
| 程序员 |
| 软件艺术设计 |
| 工人 |
| 科学家 |

|  |
| --- |
| 凌冰颖 |
| 伊涵诺 |
| 夏晗沫 |
| 沐晴羽 |
| 任若璃 |
| 夏唯安 |

|  |
| --- |
| 成功 |
| 失败 |

个人总结

赵君亮

经过去年的c++ 大项目，我有了不少的成长，今年觉得做一个比较完整有意思的游戏，是一个文字养成类游戏，作为我们的项目。该游戏是基于中国式家长，作为其续篇。

随着对Easyx的不断了解，以及游戏原理的不断学习。我编了很多的类和函数，完成了许多有意思的功能。比如说对话的输出，贪吃蛇小游戏，抢红包小游戏，技能的升级，日常的安排……我们游戏在完成度方面虽不及中国式家长这个大型游戏，但也尽力完善，完成度也大致有其百分之二十。尽管在这些方面遇到许多不解和困惑，但我利用百度而且在CSDN博客请教大佬，不断的搜索资料，终于，我解决了一个又一个的问题，完成了大项目。

这是一个值得纪念的时刻，这是一个值得纪念的项目。不管结果如何，我都很庆幸自己能完成这个如此有意思的游戏！