基于android的UNO纸牌游戏app——项目实施方案

一、背景

过去的纸牌基本只限定在扑克牌范围内，当然扑克牌玩法的多样性、娱乐性深受人们的喜爱。近年来，桌游在国内发展迅速，人们尤其是年轻人更愿意去尝试新的纸牌游戏，UNO便是其中之一。UNO起源于欧洲，如今已经成为了许多人聚会时喜爱的纸牌游戏，多样性以及利于活跃气氛的玩法使得聚会的气氛活跃融洽。但是，一些人完全没有接触过这一款游戏，在聚会时若有这项活动会显得不自然，和其他人会有隔阂。

二、研究目标

在这样需求下，我们希望用一款安卓平台下的app让玩家尽可能地在最短的时间内熟悉游戏规则并且学习到一些UNO游戏的小技巧。在之后和朋友们玩的时候就会迅速融入到他们中去，说不定还能大展身手。

我们希望用户迅速熟悉UNO这款纸牌游戏的游戏规则并且在熟悉规则的基础上了解一些游戏技巧。

三、研究内容

针对研究目标，如何在安卓平台下实现相应的app，使得用户能够迅速熟悉UNO纸牌游戏的玩法以及技巧。

四、用户对象范围

1. 没有接触过UNO纸牌游戏的玩家

2. 接触过UNO游戏，想了解游戏技巧的玩家

3. 网路环境不好的玩家

4. 不想拥有多人对战压力的玩家

5. UNO游戏的狂热爱好者

五、研究方法：

以android为平台，结合java编程思想进行开发。

界面切换方面，利用安卓activity和intent技术进行界面切换以及信息的传输。

游戏进行方面，利用多线程技术，将游戏线程和绘图线程分开进行，保证程序正常有效运行。

游戏控制方面，单独定义GameController类来根据具体场景进行游戏的控制。

游戏AI方面，参考网络上分享的游戏技巧和周围同学的游戏经验，根据具体场景和玩家手牌对操作进行选择。

事件监听方面，利用EventAction监听玩家点击坐标，根据坐标位置进行相应的操作。

开发时注意接口一致性，防止后期集成时浪费无谓的时间。

开发时注重沟通，关系项目方向的重要问题要集体讨论并达成一致。