展示说明：

流程：

1. 设计游戏初衷：（1min）

文字阅读器？太简陋？阅读时硬科幻光靠图片很难想象，希望可以在阅读时有感性的认识。

基于玩家的选择给出不同的结局，让玩家不再是作为上帝视角而是作为主角去经历各种事情，增强代入感

1. 游戏初探：（2min）

·以现场展示的方式，先展示开场动画，再展示设置，加载游戏界面，重点强调重视用户体验，给予多个选择

·进入游戏主界面，展示背景切换，cg透明度改变，cg表情切换，移动，bgm切换，以及小图标的功能，存储界面，还是强调完善性。

1. 游戏底层（2min）

（将游戏最小化）

·把Java当脚本语言用（脚本原理解释）

由于AVG游戏涉及到大量重复的操作，将之放在代码中显然是不合适的，而作为配置文件也不适合，于是我们组采用脚本的方式来解决这个问题，尽管java不是脚本语言，但是

采用自定义命令，从底层到顶层依次为脚本文件，脚本解释器，脚本执行器。

脚本文件采用自己定义的格式，将文本与代码分开，使用简单的表示符实现各种功能。方便了脚本编写，实际上做成了一个游戏引擎，因为任何一个不会编码的人只要按照相应的格式便可以写出自己的AVG游戏

·顶层框架（界面切换）：

整个游戏中只有一个frame和canvas，通过切换监听及画图权限的持有者来实现变换界面，刘钦老师说，父类要稳定，所以我们的simplecontrol只提供了draw和监听以及next三个方法，而子类则具体重写了这些方法。（画一张图来说明），因而切换变得容易，（setcurrentcontrol）从而避免了每个界面都要有线程的问题。

·映射机制：

脚本中会出现大量图片以及cg以及相同的选择分支，为了使游戏运行流畅，避免重复加载，我们运用了映射，将变量与值对应起来，有变量列表，方法列表、这一机制的使用也使得编写脚本更为容易，可以用变量来

4.展望：

最后，表示将会继续完善它的功能，增加成就系统，自己设计的边框等等，来进一步提高用户体验（同时播放aboutus的视频，提高下逼格）

需要做的事情：bgm切换，sound增加，展示剧情的文本颜色多样化，声音多样化

加一些含表达式的判断，如智慧值>40，进入什么脚本之类的

对脚本的介绍（一行脚本具体如何被处理）

人物移动的位置变化

UI小功能