《果冻儿》小游戏介绍文档

1. 简介
2. 团队成员：祝文斌+1511482

王 晶+1511453

刘云飞+1511439

胡佳豪+1511424

1. 小游戏

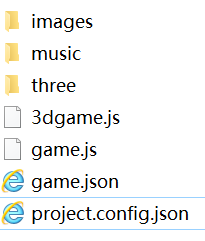
名称：果冻儿

说明：基于微信平台的一款休闲益智类3D小游戏

游戏引擎：Three.js

1. 小游戏逻辑及实现
2. 游戏逻辑：

一个1\*1\*2的立体模型在一个6\*6的场景中通过翻转移动到指定位置（游戏中以小球标出，每次模型到达该位置后小球随机刷新到场景中的任意位置）来获得分数，每次到达制定位置后总分数会提高一分，在此过程中场景中随机的一行或一列会消失（在消失之前会有两次颜色变化来提醒玩家），如果模型覆盖到消失区域或者移动出6\*6的场景则游戏失败。在后端数据库中会记录玩家的每次得分情况并与所有玩家的最高分作出比较，如果玩家当前得分为记录最高分数，会有相应提醒。

1. 游戏实现：

右图为小游戏实现文件的目录

images:存放游戏场景构建使用的图片

music:游戏音效文件

three:three.js游戏引擎文件以及一些代码库

3dgame.js:游戏逻辑实现过程

由于是第一次编写微信小游戏，很多细节处理的并不是很好，尤其是对于canvas的理解，所以我们的所有页面模型全部由Three.js制作，

1. 说明
2. 小游戏演示视频地址：

<https://v.qq.com/x/page/d0692mzx4lz.html>

1. 项目地址：<https://github.com/Linking1/GuoDuiEr>
2. Appid：wxaddd5cec1af81e24
3. **说明：因为微信平台对个人开发者发布小游戏需要提供计算机软件相关著作权证书，而办理该证书的周期较长（一般需要8周），因此小游戏未能正常发布。**
4. 分工：

祝文斌+1511482：主要代码编写，3D模型制作

王 晶+1511453：后端数据处理，数据库建立

刘云飞+1511439：文档编写，技术选型调研（敲定了Three.js）

胡佳豪+1511424：游戏逻辑编写