**战斗成长游戏设计**

**1.界面设计:**

主页面：主页面有剧情栏，探索按钮，人物按钮，背包按钮，装备按钮，技能按钮。

人物页面：人物状态显示，已装备的武器和衣服名字，已学习的技能

背包页面：显示拥有的装备，每一栏可以对装备点击装备或卸载、显示。

装备页面：对装备进行强化

技能页面：对技能进行强化

**2.其他设计:**

（1）对主角的创建，使用建造者模式，通过特定的步骤来建造主角，考虑到以后多个类型的主角，对每个类型的主角使用具体的建造者。

（2）对怪物的创建使用享元工厂模式(其实在严格意义上，这个设计并不算是真正的享元模式，这个设计只是利用了享元模式的设计思想，此设计把内部状态以及外部状态都设计为类的属性，只是外部状态会受到环境的改变而改变，我认为本质上还是享元工厂模式)，在工厂内部维护一个不同种类怪物的享元池，怪物的强度受到外部环境的影响。

（3）使用建造者模式来实现对地图的创建，考虑到以后会出现多幅地图。

（4）对装备使用策略模式。

（5）使用组合模式对技能进行组合，设计每个角色最多只能掌握4个技能，可以对单个技能进行升级。

（6）在进行伤害整合时，采用装饰者模式，因为伤害来自于：目标本身的自带伤害、技能伤害、武器造成的伤害。