

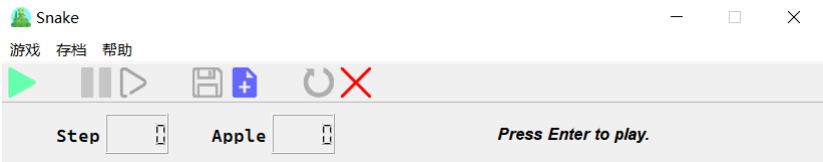
Qt贪吃蛇大作业设计文档

计95 刘玉河 2019011560

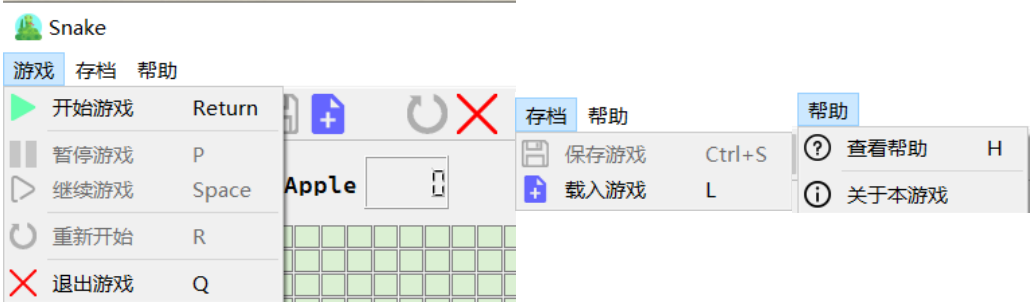


游戏主界面

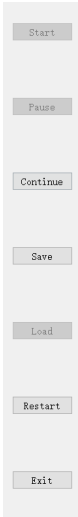
界面与功能展示



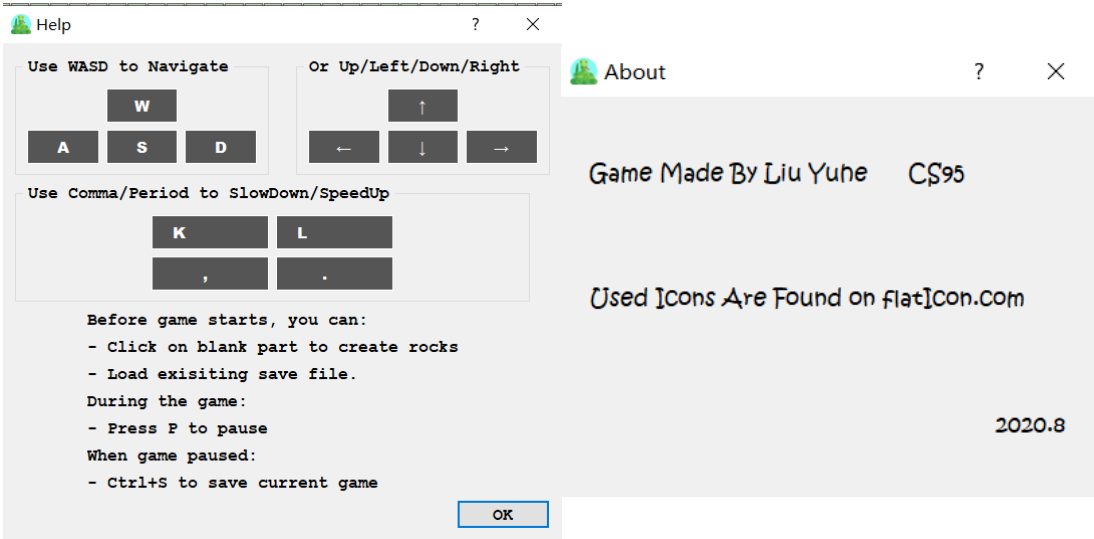
从上至下：菜单栏、工具栏、状态栏



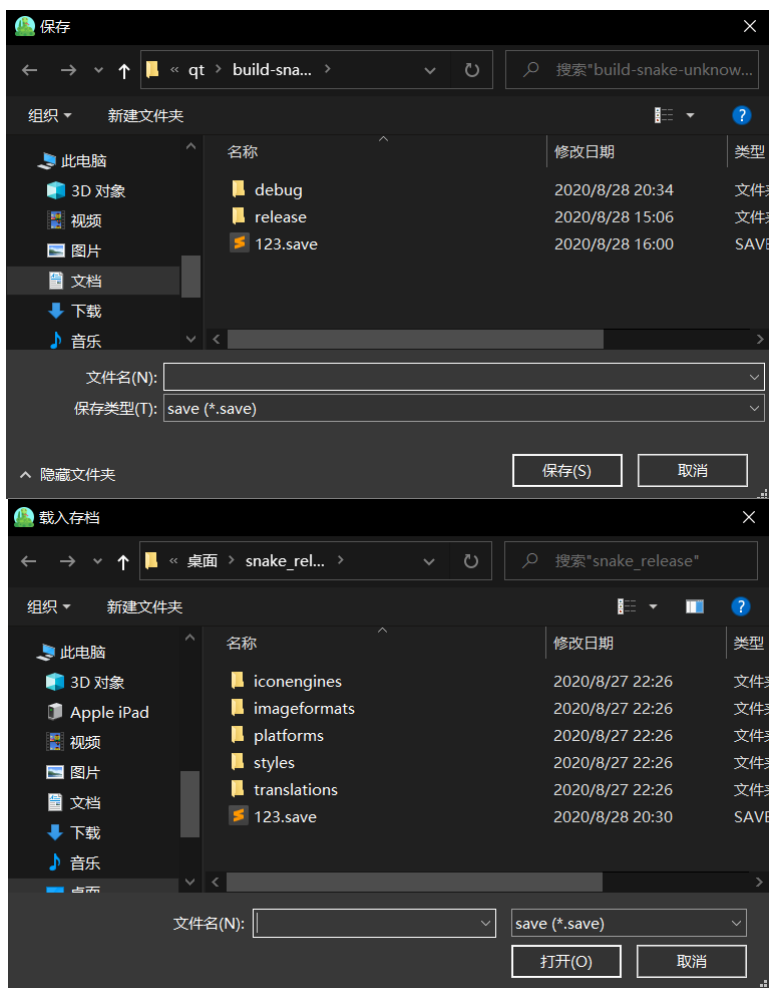
菜单栏”游戏““存档”“帮助”选项卡



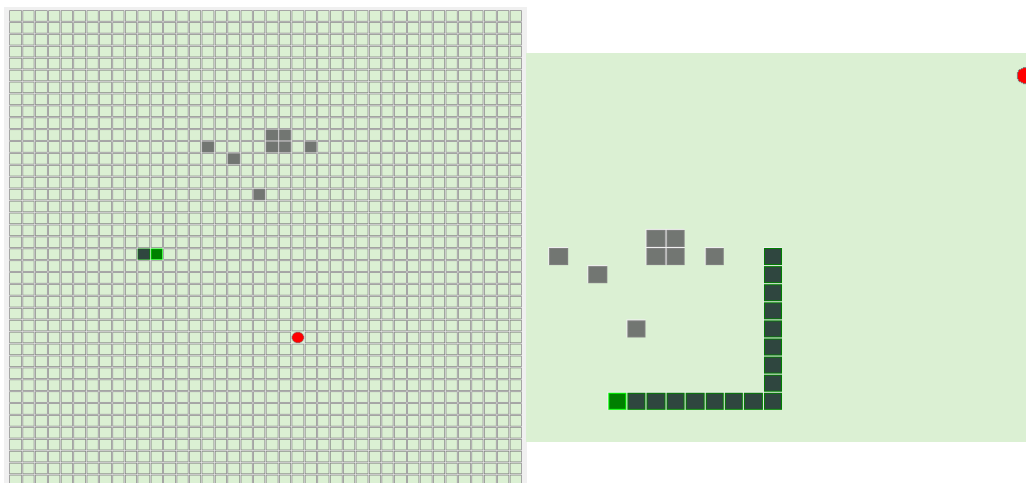
按钮栏



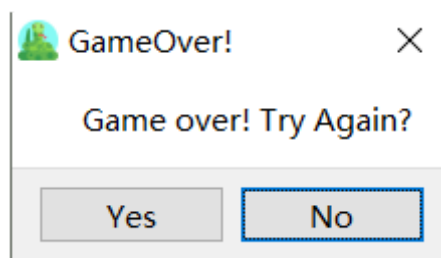
帮助窗口 与 关于窗口



保存窗口 与 载入存档窗口



游戏网格（左：未开始；右：游戏中）



游戏结束提示

程序架构

主要类：

- **GameWindow** : public QMainWindow: 负责游戏主界面布置、游戏流程控制

```
// 主要成员函数与数据成员
public slots:
    void gameStatusChange(int); // 状态切换
    void playStep();           // 游戏动作
    void playStart();          //   |
    ...
    void playLaunch();         // 游戏动作
    void snakeGrow();          // 处理蛇成长动作
    void saveGame();           // 存档写入
    void loadGame();           // 存档读取

signals:
    void actionTriggered(int); // 控制UI功能开启/关闭
    void direcInput(int);      // 控制蛇转向信息
    void snakeMove();          // 发射蛇前进信号
    void snakeRetract();       // 发射蛇收尾信号

private:
    Ui::GameWindow *ui;
    // 读取键盘输入
    void keyPressEvent(QKeyEvent *ev) override;
    // 初始化
    void init();
    // 状态信息
    int m_mainStatus;
    // 主要类成员
    QTimer* playTimer;
    board* gameboard;
    Snake* snake;
```

- **Snake** : public QObject : 记录贪吃蛇信息（身体位置、成长状态、方向）、处理相关功能（转向、头前进、尾部收缩）

```
public:
    int len() const {return body.length();}           // getter
    int dir() const {return m_dir;}
    int grow() const {return m_grow;}
    QList<QPoint> getSnake() const {return body;}

signals:
    void snakeMoved(QPoint, QPoint);                  // 发送给board处理蛇移动信息
    void snakeRetracted(QPoint);

public slots:
    void retract();                                    // 接收来自GameWindow的指令信息
    void move();
    void setgrow(int);
    void chgDirection(int, bool forced = false);

private:
```

```

QList<QPoint> body; // 私有成员记录信息
int m_dir; // 0右 1下 2左 3上
int m_grow; // >0:成长中 =0:未成长
bool dirChanged;

```

- Board : public QFrame: 记录格局状态、生成苹果、判断碰撞

```

public:
    explicit board(QWidget *parent = nullptr);
    Cell* getCell(int i, int j) const {return cells[i][j];}
signals:
    void chgCellStatus(QPoint, int); // 发送给cell处理网格更新
    void hit(); // 返回碰撞信号
    void appleEaten(); // 返回吃苹果信号
public slots:
    void SnakeMoved(QPoint preH, QPoint tryH); // 接收来自Snake的移动信息，判断碰撞
    void SnakeRetracted(QPoint);
    void flush(); // 清空布局
    void genApple(); // 生成苹果
private:
    QGridLayout *layout;
    Cell *cells[SIZE][SIZE]; // 网格数组成员

```

- Cell : public QPushButton: 记录单个网格状态，绘制网格图案

```

public:
    explicit Cell(int s, QPoint pos, QWidget *parent = nullptr);
    cellStatus getStatus() const {return m_status;};
public slots:
    void changeCellStatus(QPoint, int); // 接收来自board的状态更新信息
    void handleClick(); // 未开始状态下空白/障碍的切换
    void setBlankStyle(bool); // 未开始/游戏状态 空白网格的不同显示
private:
    void paintEvent(QPaintEvent *) override; // 绘图函数
    cellStatus m_status;
    QPoint m_pos; // 记录所在位置信息
    int m_style;

```

辅助头文件 utils.h

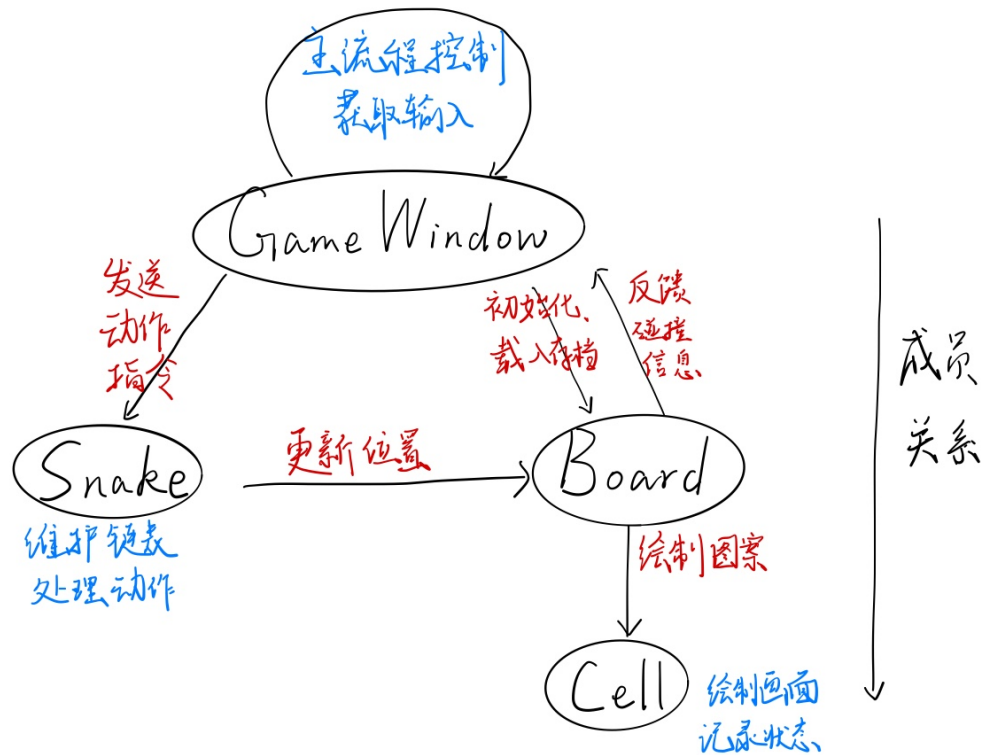
```
#include <QPoint>
const int SIZE = 40;
QPoint const direct[4] = {QPoint(0, 1), QPoint(1, 0), QPoint(0, -1), QPoint(-1, 0)};    // 0右 1下 2左
3上
// 0右 1下 2左 3上
enum cellStatus{                                // 网格状态
    blank, block, snake_body, snake_head, apple
};
const int status_map[4][6] = {                // 建立游戏状态与UI按钮开闭状态之间的映射
    {0, 1, 1, 1, 1, 0},    // 0 未开始状态
    {1, 0, 1, 1, 1, 1},    // 1 游戏状态
    {1, 1, 0, 0, 0, 1},    // 2 暂停状态
    {1, 1, 1, 0, 1, 1}    // 3 终止状态
};
```

信号/槽 连接情况：

sender(类或实例)	SIGNAL	receiver(类或实例)	SLOT
ui->actionStart/Pause/...	triggered()	GameWindow	[=]() {emit actionTriggered();...相关指令...}
GameWindow	actionTriggered(int)	GameWindow	gameStatusChange(int)
GameWindow	direcInput(int)	Snake	chgDirection(int)
GameWindow	snakeMove()	Snake	move()
GameWindow	snakeRetract()	Snake	retract()
Board	appleEaten()	GameWindow	snakeGrow()
Board	hit()	GameWindow	playEnd()
Snake	snakeMoved(QPoint,QPoint)	Board	SnakeMoved(QPoint,QPoint)
Snake	snakeRetracted(QPoint)	Board	SnakeRetracted(QPoint)
Board	chgCellStatus(QPoint,int)	Cell	changeCellStatus(QPoint,int)
QTimer	timeoff()	GameWindow	playStep()

功能实现与设计思路

主要类之间的关系



游戏流程实现

设置计时器QTimer

- 在playStart、playContinue时开始
- 在playPause、playEnd时停止。

将计时器timeout() 信号与GameWindow的playStep() 连接，控制游戏进程的步进

```
playTimer = new QTimer(this);
playTimer->setInterval(100);
connect(playTimer, SIGNAL(timeout()), this, SLOT(playStep()));
```

贪吃蛇的相关功能实现

- 数据结构

利用Qt自带的QList及QPoint建立数据为点QPoint的列表QList<QPoint> snake

- 前进时将新的头部点推入列表尾部(push_back)
- 收缩时将尾部点从列表头部推出(pop_front)

- 前进Move

```
void Snake::move()
{
    QPoint head = body.back(); // 从链表末尾中获取蛇的头部
    QPoint next = head + direct[m_dir]; // 根据当前方向m_dir确定头部下一位置
    body.push_back(next); // 将新位置推入链表
    dirChanged = 0; // 更新方向改变状态，允许新的方向输入
    emit snakeMoved(head, next); // 向gameBoard发射头部移动信号
}

void board::SnakeMoved(QPoint preH, QPoint tryH) // preH为原先头部位置，tryH为下一头部位置
{
    int x = tryH.x(), y = tryH.y();
    if( x < 0 || x >= SIZE || y < 0 || y >= SIZE){ // 判断边界
        emit hit();
        return;
    }
    cellStatus cell = cells[x][y]->getStatus(); // 获取网格位置
    switch(cell){ // board 根据网格状态决定前进结果
        case blank:{emit chgCellStatus(preH,2);emit chgCellStatus(tryH,3);break;} // 空白网
        格，移动成功
        case block:{emit hit();break;} // 障碍/
        蛇头/蛇身，移动失败
        case snake_body:{emit hit();break;}
        case snake_head:{emit hit();break;}
        case apple:{emit chgCellStatus(preH,2);emit chgCellStatus(tryH,3);emit
        appleEaten();break;} // 苹
        果，蛇成长
    }
}
```

- 收缩Retract

```
void Snake::retract()
{
    QPoint tail = body.front();
    body.pop_front(); // 将原有尾部推出链表
    emit snakeRetracted(tail); // 发射尾部收缩信号
}
```

- 改变方向


```

void Snake::chgDirection(int dir, bool forced) {
    if(forced){           // 用于载入存档时强制调整方向
        m_dir = dir;
        return;
    }
    if(((m_dir + dir)%2) && !dirChanged)    // 代码逻辑见下方说明
    {
        m_dir = dir;
        dirChanged = 1;
    }
}

```

在方向改变功能上，主要有两个问题：1. 输入与当前方向相同或相反方向的处理，以及 2. 在蛇前进前连续改变方向的处理

1. 考虑到上下左右分为垂直、水平两组，联想到模2操作，于是将四个方向按照垂直为奇数，水平为偶数来分配序号：

0右 1下 2左 3右

将 原来的方向 与 试图改变的方向 序号相加后模2，若为奇数则可以改变，偶数则忽略，便解决了第一个问题。

2. 设立dirChanged私有布尔变量，方向改变时将其设为真，当其为真时忽略接下来的任何方向改变，直到蛇前进后将其重设为假，允许新的方向改变。

额外功能

- 音效：在改变方向时依照所改变的方向播放钢琴音符re, mi, sol, la

```
switch (dir) {  
    case 0:re.stop();re.play();break;    // 在播放前先停止正在播放仍未结束的原音符  
    case 1:mi.stop();mi.play();break;  
    case 2:sol.stop();sol.play();break;  
    case 3:la.stop();la.play();break;  
}
```

- 速度改变：按下逗号/句号键可以减慢/加快速度

```
if(ev->key() == Qt::Key_Comma) chgSpeed(1.2);  
if(ev->key() == Qt::Key_Period) chgSpeed(0.8);
```

- 帮助文档与游戏信息

新建了Help与About类，分别包含“帮助”窗口与“关于”窗口

心得体会

在本次大作业设计过程中，首先充分体会到了Qt的信号/槽机制以及事件机制的强大，信号/槽机制能够使不同的对象之间有了简单的沟通渠道，而事件机制则提供了很方便的用户交互的解决方案。其次，由于第一次写程序大作业，在面向对象编程方面并不熟练，很多时候是为了OOP而OOP，最后导致几个类之间的关系比较庞杂，多了许多冗余的接口，可以期望后续继续改进该程序的架构，并增设和完善更多功能。