Tout d'abord, nous avons implémenté l'interface graphique, et également implémenté l'opération de console respectivement. Mais nous avons constaté que si nous devions exécuter les deux méthodes en même temps, nous devions remplacer certaines fonctionnalités du lecteur humain. La difficulté ici est qu'on ne sait pas si on tourne dans une interface graphique ou dans une console, nous ne pouvons donc pas appeler la bonne fonction.

Dans le cas de la console, je pense avoir travaillé les effets complexes de toutes les cartes pour les faire fonctionner correctement. Cependant, dans les graphismes, il est difficile pour certains effets de cartes, comme permettre aux joueurs de choisir de piocher des cartes ou de révéler leur identité.

Nous avons dessiné le tableau de bord à la fin du jeu et la zone de texte pour afficher l'enregistrement des actions du robot, mais nous ne savons pas comment sortir les informations sorties de la console vers la zone de texte.

Actuellement, je n'ai pas écrit de code qui restreigne fondamentalement les actions du joueur (par exemple : une carte utilisée est affichée comme indisponible, mais le joueur peut continuer à l'utiliser) Pour jouer au jeu normalement, le joueur doit consciemment respecter les Règles du jeu.

Améliorations futures

Améliorer la mise en œuvre et les limitations des fonctions de la carte

Augmenter l'effet d'animation de la carte

Jeu en ligne multijoueur en se connectant au serveur