



---

# 益智游戏——“三”

---

总结报告



徐栩海

工四二 2014010902

13588550938

orson.xu@foxmail.com

## 目录

1. 技术方案分析 .....	3
2. 功能性能分析 .....	3
3. 应用效果分析 .....	3
4. 经费人力分析 .....	3
5. 个人总结.....	3

## 1. 技术方案分析

本程序全部采用 C++98 标准实现，没有采用 c++11 或更高版本的新特性。其中代码全部基于 Win32 控制台应用程序，未涉及 MFC 应用程序或者 Win32 项目等。

本程序由七个文件组成：三个头文件，四个 cpp 文件。

分别为：1.scene.h      2.scene.cpp      3.user.h      4.user.cpp  
          5.number.h      6.number.cpp      7.大作业——三.cpp

## 2. 功能性能分析

程序实现了提供用户进行游戏，并且记录用户的结果，显示前五排名等功能。

至于性能分析，由于知识水平有限，不知从何下手，暂且搁置。

## 3. 应用效果分析

从呈现的程序来看，本游戏的效果较好，虽然在 DOS 界面下实现，但是有较好的用户体验，也通过多种颜色的显示，一定程度上消除了 DOS 界面下的枯燥，保证了游戏可玩性。

## 4. 经费人力分析

本程序由单人独立完成，未涉及任何经费。

## 5. 个人总结

从编写到现在，零零散散，断断续续，时间加起来，怕是有一个月了。可以很自豪的说，原本希望实现的内容，都实现了。//当然一开始只是想着实现游戏的算法而已...

上这门课前有一定的 C 的基础，但从大一下才开始初步接触编程，自己的功底并不扎实。直到现在，一直认为编程是一件非常有意思的事情，我想这也是为什么我能够坚持把这个大作业写完的原因，不在于最后的分数有多高，我只想较好的完成这个程序。

总的来说，参考现有的游戏 app，这个小游戏的功能实现的还算比较完全。一般游戏所拥有的功能，在这个小游戏中都有涉及。还加入了“贵宾”的元素，算是一个不大不小的创新点，适当增强了可玩性。至于具体的难点，亮点，已经在设计说明书中说明，可以参考那一个文档。

但是游戏的实现还是有两个小小的遗憾：

一、在现在的程序中，所有的记录，不论边长都记录在同一个 excel 的同一张 sheet 中可以尝试着设为多个 sheet，分别记录不同的边长条件下的得分排行榜，这样就保证了排行榜的公平性。且这一点并不是非常难以实现，无奈想到这点时期未临近，腾不出时间来修改，也就作罢了。

二、UI 的实现——这一点算是本程序最大的遗憾了。自己时间精力有限，没有把握住这个机会好好学一下用户界面的编写。

不过，现在的小游戏自己还算是比较满意的，和室友偶尔闲暇之余还玩两把比试比试，编出来的东西也不算是毫无作用。

回想起来自己编写游戏的时间内，对代码的理解更加深入，对库的使用大致了解，对一些功能的实现更加熟练，还可以说是一个调节心情的活儿，总而言之，收获不小，甚至很大！