

第二阶段项目报告

211240094 陈卓

完成进度

- 所有要求均全部满足
- 具有一定数量的、分阶段的commit记录
- 使用面向对象的程序设计方法，进行了良好的封装
- 代码变量名称均具有实际含义

遇到的困难

- 不同于二维数组奠基的第一阶段，第二阶段中对于GameObject的获取较为困难
- 碰撞检测的原理，onUpdate的实现机制理解较为困难
- AI的设计较为困难
- 大项目中debug与oj的不同，导致初期进展缓慢

实验心得

- 了解了图形界面的基本设计方法
- 学会了运用继承、多态等方法设计游戏（真的会简洁太多
- 在不断debug中对于一些qt原理有了一定的理解
- 由于没有想要的图片素材，PhotoShop技术有很大提升（不是

致谢

- 致谢水群同学、李涵助教提供的帮助与支持