1. 项目名 王者荣耀2d
2. 项目成员：

马莞强 1852037

闫沐西 1852138

田原驰

梁黄思语

1. 小组成员贡献比例：闫沐西 1/3 马莞强 1/3 田原驰 1/6 梁黄思语 1/6
2. 项目github地址：

<https://QIANSUIMINGMINGMING/wang-zhe-rong-yao-2d/invitations>

1. 项目时间进度线：

5月27日至6月8日：寻找游戏素材

6月8日至6月11日：设计地图

6月11日至6月16日：编写程序

1. 项目选用引擎：cocos2dx

2.游戏整体架构设计：将英雄等接口分别做好并在游戏场景组合

小组分工：

马莞强：设计人物动画，实现游戏操作，编写地图属性

闫沐西：设计开头动画，设计地图、编写小兵等逻辑、人物属性

田原驰、梁黄思语：设计联网功能

3.用到的设计模式：未考虑设计模式

4.实现的功能点

1. 让人物走动。思路：在改变人物位置的同时播放人物走动的动画，便可实现人物走动
2. 实现三种英雄（近战，射手，法师）的选择。思路：在选择英雄界面传递参数到游戏界面
3. 实现2.5d 5v5地图，地图上障碍物有碰撞和遮蔽效果。思路：运用45度瓦片地图使地图具有3d感。
4. 人物能够升级，击杀敌方单位可获得经验和金钱
5. 装备系统，每秒获得金钱，可以查看装备页面
6. 支持电脑al加入游戏，可以对己方单位进行攻击
7. 支持三种小兵（近战，远程，炮车）
8. 不锁定视角，可以随时移动屏幕

5.遇到的困难：地图使用的素材带有紫色背景，无法直接使用。

解决方法：使用photoshop软件删去紫色背景

遇到的困难：Cocos两个场景之间传参困难

解决方法：重写layer派生类类工厂函数

遇到困难：瓦片地图瓦片加载数有限，导致地图地块只显示一半

解决方法：更改Cocos中tmxlayer类的代码，可使地图图块跟随视角加载，但效果不好，时间有限，没有条件增加瓦片大小，故只能作罢

遇到困难：不熟悉cocos自带的vector等容器类，导致出现很多难以解决的问题。解决方法，使用指针数组，或通过tag数组从父节点获取节点代替。

1. 其他我认为有亮点的地方：大致贯彻了一些c++11以上新标准，如auto类型推断、lambda表达式等；在设置人物属性时，定义了一些宏来规范处理大量复杂的属性

-