

# 日程规划

## 第 12 周

---

### 本周必做

- 类设计（只是设计）
  - 场景，重点是地图
    - 开始界面
    - 安全地图
    - 游戏场景
    - 过关衔接
  - 角色，重点在接口（抽象）
    - 血/防/蓝（或是其它参数）
    - 移动
    - 技能（获取、改写和使用，一个类？）
    - buff / debuff（永久的和暂时的）
    - 拿起/放下武器
    - 与其他物品交互、查看物品
    - 被击中
  - 武器（抽象）
    - 显示属性
    - 被拿起、放下
    - 攻击（分开为远程武器、近战武器两个子类）
    - biubiu
    - 子弹（也要自成一类吗？）
    - 砍击
    - 响应增益或减益
  - 道具
    - 被拾起
    - 作用
  - 增/减益（？）
    - 技能产生的效果也是一种增益
    - 状态和行为？
    - 好难

- 子弹（抽象）
  - 在武器中创建实例，定义的时候可以跟武器一起（？）
  - 速度
  - 伤害
  - 碰撞体积
  - 效果
- 箱子？木块？墙？
- Scenes
  - Start game
    - 开始及退出
    - 完整的音乐、音效设置
  - Voice control
  - [optional] Language / Keyboard settings
  - Making a map based type [?]
  - Safe map
  - Game maps (and prepare for random map generation)
  - Game map overview (可延期)
- Hero
  - 只需要一个可以移动的角色能完成地图的测试就好

#### 本周附加

- Hero
- 分工计划
  - 在确定接口的情况下
  - 武器和角色之间可以分开
  - 角色和物品之间可以分开
  - 按这个势头讨论下去.....

## 第 13 周

---

#### 本周必做

- Hero
  - 所有的键盘操作都由角色响应或传递
  - 其他见之前的内容
  - 以后会补充
- 分工计划

本周选做

- 拿到分工之后就可以开始自己发挥

第 14 周

---

本周必做

- Weapon
- Bullet
- Buff
- Item
- 总之就是把分工内容的基础做完（这周应该要完成所有基础部分）

本周选做

- Coins and other Maintenance
- Saving Machanism

第 15 周

---

本周必做 附加内容

本周选做 发行准备、跨平台尝试

第 16 周

---

本周选做 发行准备

本周必做 附加内容、跨平台尝试

Full Requests

---

需要达成的基础功能:

- 游戏开始界面、背景音乐、音量控制、暂停及恢复功能、退出功能
- 键盘控制
- 至少2类武器，包括但不限于枪械类武器、近战武器。每类武器至少包括2种具体的武器
  - 枪械类武器
    - 一次发射单发子弹的枪械
    - 一次发射多发子弹枪械等

- 近战武器
  - 可快速攻击的小范围武器
  - 攻击速度较慢的大范围武器
- 等等
- 至少2种普通敌人类型
  - 近战型敌人
  - 远程型敌人
  - 每类普通敌人至少包括2类具体的敌人
- 至少两种道具
  - 恢复生命
  - 增加护甲的道具
  - 通过击败敌人获取宝箱机制，开启可获得新武器或者道具
  - 等等
- 安全地图与探险地图，安全地图指进入关卡前的地图，可以查看武器信息、敌人信息等，探险地图指关卡地图
- 关卡中主角死亡，探险终止并返回安全地图至少包括2个关卡

## 基础功能以外的可选功能(欢迎自创):

- 每次进入即使相同关卡也会有不同的游戏地图、敌人、道具等(Roguelike!)
- 游戏小地图，可以显示已经探索过的地图，可以参考元气骑士的小地图
- 多个可选主角，每个主角拥有不同的属性加成
  - 近战攻击速度提升
  - 枪械子弹速度提升
  - 生命值增加等
  - 或者主动技能
  - 移速增加
  - 翻滚躲子弹
- buff机制，主角可以获得多种buff
  - 移速增加
  - 无敌
  - 等等
- debuff机制，主角会获得多种debuff
  - 移速减慢
  - 冰冻
  - 中毒

- 火焰伤害
- 角色对怪也可以造成 debuff
- 金币机制，击败敌人可以获取金币
  - 主角等级系统，高等级主角拥有更强的属性或能力，主角可以通过消耗金币升级(在安全地图中)
  - 安全地图中商店系统，可以在进入关卡前购买或抽取特殊道具、武器等
  - 探险地图中的老爷爷系统，可以在关卡中购买/获赠礼物，如武器/道具/buff等
- 特殊地形
  - 可被破坏区域(如木墙)
  - 移速受限区域(如沼泽)
  - 通过受伤区域(如岩浆)
  - 机关地形(如时不不时出现的地刺)
  - 等
- BOSS型敌人
- 秘籍，如十倍攻击力、无敌等