#### 1班分组与选题安排表

第1-1组

小组名：2019冲鸭  
组员：程龙，郭乐乐 ，马志豪  
题目：简易计算器  
内容：１．主要完成简单的计算器，实现加减乘除，回退，清除，显示计算过程。  
2，总体上基于python3+的python GUI Tkinter语法编程  
3．分为图形化界面，按钮功能设计，QA测试提出对现有功能的完善方案  
任务分配：  
程龙：完成计算器画布的图形化界面，按钮的设计，添加按钮的颜色，数字的字体，界面的美化  
郭乐乐：完成按钮的功能，完成函数主流程，实现基本的加减乘除，小数运算等基本计算功能  
马志豪：将功能与图形化界面结合，并进行流程测试与调试优化，增加退格，清零，左右括号的功能。

第1-2组

组名：Lone Star

题目：路飞躲炸弹

组员：王艺璇 王俊华 白如雪

库所在位置：Gitee

内容：用Python编写一个简单的2D游戏

任务分配：

王艺璇（组长）：负责游戏的可视化设计和游戏的初始状态设计，包括界面设计和人物形象设计。

白如雪（组员甲）：负责玩家操作模块设计，包括用键盘和鼠标操作两种情况，以及计分系统。

王俊华（组员乙）：负责页面的更新以及音乐的添加，包括炸弹的掉落刷新和人物的移动。

第1-3组

组名：爬取贴吧豆瓣评论对比分析

组员：（第一个是组长）李娜 昌小涵

题目：爬取贴吧豆瓣评论对比分析

库所在位置：码云

内容：分别爬取贴吧和豆瓣中某个动漫的评论或评价，然后分别对爬取到的内容生成可视化的词云，以比较两个社区中人们对与同一部电影或动漫的不同态度，以及不同的关注点。

任务分配：李娜：负责百度贴吧的评论和图片的爬取，以及词云展示

昌小涵：负责豆瓣评论的爬取，以及词云展示

第1-4组：

组员：冯俞萌 李瑞敏 周晨晨

题目：实现简单计算器

内容：

1. 对各种数据进行基本操作：+，-，\*，/，1/x,开方，平方，绝对值，三角函数，输出，清除当前或所有数据操作等。
2. 对计算器进行“介绍”、“退出”操作
3. 所引用库： tkinter,math

任务分配：

小组共同确定题目

1. 周晨晨:实现简单计算器，判断并执行是否按下某数字符号键的函数，按下加减乘除的运算符号的函数，将按键值储存列表，计算结果。
2. 李瑞敏：拓展实现特殊符号的运算函数，如1/x，开方，平方，绝对值，C清空所有，CE清空当前，消除最后一位，进行与面板有关的操作。
3. 冯俞萌：设置显示区域的值，建立并连接总菜单、子菜单，创建选项卡，如“介绍”、“退出”，编写点击触发的函数，创建主界面的设置。

小组成员根据实际情况对课题功能进行进一步的完善和扩展，进行调试和分析。

1-5组

组员：组长王良，组员杨黎，苑秀芝  
题目：网页信息抓取与展示  
仓库地址：码云  
内容：先抓取河南省本科专业评估网站首页主要信息，然后在网页上进行展示。再抓取每个学校的有关评估的部分详细信息并展示，生成词云。  
任务分配：组长王良主要负责对抓取信息的展示，生成图云以及代码整合和小组协调。  
组员杨黎主要负责抓取数据，筛选并保存到数据库。  
组员苑秀芝主要负责分页组件。

第1-6组：

组员：刘柯柯、丁萌、周紫会

库位置:github

题目：兔子和獾

内容：兔子守卫城堡，当有獾攻击时，射箭。如果獾进入城堡，生命值减少。如若玩家在90s内生命值不为0，则玩家胜利；否则失败。

任务分配：

周紫会：设置窗体，背景，添加堡垒，加入兔子，使兔子能够移动、加入音效；

刘柯柯：获取鼠标使得兔子根据鼠标旋转，点击鼠标使兔子射箭，添加被攻击的獾；

丁萌：处理獾与箭头的碰撞、添加健康值和时间的显示、判定赢或输；

第1-7组

组名：Python课设

组员：（第一个是组长）王燚、徐畅、周艳

题目：俄罗斯方块游戏设计

库所在位置：Gitee

内容：设计一个俄罗斯方块游戏，主要有以下几部分：

1.游戏界面设计

2.方块模块设计

3.游戏操作

4.消除方式设计

5.分数计算

任务分配：王燚：方块模块设计、游戏操作

徐畅：消除方式设计、分数计算

周艳：游戏界面设计

第1-8组

组员，唐前程，张金梁，张楠。  
题目，制作简单计算器内容。  
内容，制作具有加减乘除清除等功能的计算器。  
任务分配，唐前程制作操作界面（窗口），张金梁，张楠制作核心计算方法

第1-9组

组员:齐端 段念 刘博

题目:俄罗斯方块

内容:先定义几种方块，下落时随机生成，并可以通过上键，改变形状，当一排全部有方块时，摧毁当前行，上面的方块自动下落，当高度达到一定高度游戏结束

分配内容:

刘博做窗口函数

段念做方块函数，下落函数

齐端做摧毁函数，主函数等

第1-10组：

组员：余自立 袁畅 杨中义

题目：简易计算器

内容：能实现简单的加减乘除取模等简单计算，可以使用鼠标和键盘来输入，用户界面美观简洁。

任务分配：余自立负责实现程序基本运算功能；袁畅负责实现键盘输入功能；杨中义负责用户图形界面设计以及代码修改等工作。

第1-11组：

组员：（第一个是组长）张家瑞，刘震铎

题目：python2d小游戏贪吃蛇

内容：贪吃蛇游戏

上下左右wsad两种操作

目标方块的建立

蛇的建立

开始界面

结束界面

结束条件

随机方块

初始条件

任务分配：基本代码一起建立

刘震铎：在基础上调节颜色，蛇的颜色形状，蛇的爬行速度

张家瑞：开始结束界面优化，分数记录

其他的慢慢再修改，功能慢慢再优化

第1-12组：

组员：史柯岩、王艺莎

题目：奥林匹克运动员的那点事

库:git

内容：

1. 爬取运动员身体素质等资料；
2. 对爬取到的数据进行清洗和整理；

三、对我们感兴趣的问题进行分析：

1. 身高决定了你是否容易参加奥运会吗？
2. 运动员的身材都是“完美”的吗？
3. 手长脚长会影响运动员的成绩吗？
4. 现在的奥运会是90后的天下了吗？
5. 谁是身材最nice的运动员？
6. 群众眼中的最佳人气运动员和最佳CP;
7. 利用python的第三方库绘成图表；
8. 利用infogram进行最后呈现；
9. 完成课程设计报告。

任务分配：

王艺莎：负责数据的爬取收集以及数据的清洗和整理；

史柯岩：负责对提出的问题进行分析并利用数据绘制成图表以及最后的可视化界面和成果展示。

实验报告由两个人各自完成

第1-13组：

组员：滕燊 冯仁伟 赵林凤

题目：俄罗斯方块

库：Gitee

内容：

1.可以灵活控制方块在图形框中运动。

2.游戏过程中方块可以自由旋转。

3.当某- -行的方块排列满时，将自动将这一行方块消除，然后将上面所有方块向下移动，可以支持连续消行。

4.游戏前可以选择游戏的速度和游戏的等级，游戏速度既为方块下落速度，游戏等级为初始游戏时在基层随机生成一定行数的无规律方块，生成的行数由你来选择，每行至少产生5个以上的无规律方块，这样增加了游戏难度。但是在游戏的分数达到一定程度的时候就会重置。

任务分配：

1. 代码攥写：滕燊 冯仁伟 赵林凤
2. 滕燊负责游戏ui页面大小 菲罗斯方块的大小、颜色， 虚拟坐标系 颜色标记 gameover系统 计时系统
3. 赵林凤负责碰撞检测系统装饰器 消除系统 等级系统
4. 冯仁伟负责碰撞检测装饰器 初始化方块 主函数
5. 滕燊 赵林凤 冯仁伟共同解决方块预览问题
6. 课程设计：滕燊 冯仁伟 赵林凤
7. 程序调试：滕燊
8. 代码注释：

a.滕燊注释：滕燊负责游戏ui页面大小 菲罗斯方块的大小、颜色， 虚拟坐标系 颜色标记 gameover系统 计时系统

b.赵林凤注释：碰撞检测系统装饰器 消除系统 等级系统

1. c.冯仁伟注释：冯仁伟负责碰撞检测装饰器 初始化方块 主函数
2. 代码格式编排：：冯仁伟

代码维护：滕燊 赵林凤 冯仁伟