

**《Python程序设计》**

**课程设计报告**

　　　　　　　（2018 —2019 学年第 一 学期）

题 目 《吃东西小游戏》

学生姓名 范 坤 鹏

专业班级 信管16-3

学生学号 311609030315

教师姓名 徐 文 鹏

成 绩**：**

评 语：

教师签名：

日期：

# 设计目的

课程设计目的：

本课程设计是本专业的一门重要实践性教学环节。在学习了专业基础课和《Python程序设计》课程的基础上，本课程设计旨在加深对Python程序设计的认识，对Python语言及其语言生态有一个进一步的掌握和应用，学会运用Python标准库及外接相关库来解决实际问题的基本能力，培养和提高学生分析问题、解决问题的能力，尤其是提高学生使用Python为开发语言来进行问题描述、交流与思考的能力，为毕业设计和以后的工程实践打下良好的基础。

本课题目的：

（1）为全面了解Python技术历史、现状与发展趋势的基础上，系统掌握Python基本概念、编程思想以及程序设计技术，具备熟练的Python编程技能和面向对象软件设计技术思想。

（2）通过总体框架到页面设计再到代码实现，了解Python设计的一般步骤，并熟练掌握Python的设计思想。

（3）本课题主要训练逻辑思维和Python语法，对代码编写由大到小，由总体到模块，掌握其基本逻辑，对以后的设计可以做到举一反三，进而形成逻辑思维。

# 二．设计要求

课程设计要求：

本课程设计主要任务是以Python为开发语言完成一个100~300行左右规模的程序项目开发。设计参考题目见附件1。

课程设计的基本要求是：在课程设计的各个阶段严格、规范地完成相关的文档，例如总体方案报告，详细设计报告、功能说明、数据结构说明、算法说明、程序设计框图、图例和源程序等。要求所写文档结构合理、内容完整、叙述清晰。程序源码要有详细注释，可读性好。更高要求是：有创意、系统界面美观。

本课题要求：

（1）页面完美，逻辑清晰。

（2）代码编写在可读性高的情况下尽可能的简洁。

（3）可选用PyCharm，Python IDLE等开发平台以提高开发效率，通过资料查阅和学习尽可能掌握一种或多种集成开发环境。

（4）共同完成代码的衔接，游戏总体框架和逻辑的实现。分工编写课程设计报告，报告总共包括六大部分：设计目的、设计要求、总体设计、详细设计、调试与测试、设计总结。

# 三．总体设计

# 四．详细设计

（1）pygame事件

pygame事件可以处理游戏中的各种事情，pygame中的事件处理是放在一个实时的循环中来完成的。将代码都放在一个while True的循环中，但是这样会造成死循环，所以在里面加一句sys.exit()来退出。

for event in pygame.event.get()

上面的代码将会创建当前等待处理的事件的一个列表，然后使用for循环来遍历里面的事件。这样，我们将会根据事件产生的顺序依次地进行不同的操作。常见的事件是按键按下，按键释放以及鼠标移动。通常需要最先处理QUIT事件（在用户关闭窗口的时候会产生该事件。）

while True:

for event in pygame.event.get():

if event.type == pygame.QUIT:

pygame.quit()

sys.exit()

(2) 鼠标事件

pygame支持一些鼠标事件，他们包括：

MOUSEMOTION,MOUSEBUTTONUP,MOUSEBUTTONDOWN.

在MOUSEMOTION中包含了一些属性：event.pos,event.rel,event.buttons

Elif event.type == MOUSEMOTION:

mouse\_x,mouse\_y = event.pos

move\_x,move\_y = event.rel

MOUSEBUTTONUP里面的属性：

elif event.type == MOUSEBUTTONUP:

if game\_over:

game\_over = False

lives = 10

score = 0

Round =1

vel\_y=0.4

mine=0

flag=0

pic=cat

bomb\_y = -50

（3）轮询键盘

在pygame中，使用pygame.key.get\_pressed()来轮询键盘接口。这个方法会返回布尔值的一个列表，其中每个键一个标志。使用键常量值来匹配按键，这样的好处就是不必遍历事件系统就可以检测多个键的按下。

keys = pygame.key.get\_pressed()

if keys[K\_ESCAPE]:

sys.exit()

（4）游戏结束的处理

if game\_over:

screen.blit(init,(60, 60))

print\_text(font3, 200, 400,"Clicked To Play!")

 print\_text(font2, 310, 480,"Copyright@2015 developed by xiaoxiami")

（5）游戏等级设置和难度设置

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 等级 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 分数 | <300 | 300600 | 600900 | 9001200 | 12001500 | >1500 |
| 下落速度 | 0.4 | 0.6 | 0.8 | 1.0 | 1.2 |  |

else:

#Round setting

if score >300 and score <600:

Round=2

elif score >600 and score <900:

Round =3

elif score >900 and score <1200:

Round=4

elif score >1200 and score <1500:

Round =5

elif score >=1500:

Round =6

#draw the Round

print\_text(font1, 280, 0, "Round: " + str(Round))

#speed setting

if Round ==1:

vel\_y=0.4

elif Round ==2:

vel\_y=0.6

elif Round ==3:

vel\_y=0.8

elif Round ==4:

vel\_y=1.0

elif Round ==5:

vel\_y=1.2

（6）游戏过程中的介绍

如果错过鱼的话，就重置鱼的位置，给它一个随机的x值，然后生命值减一：

if bomb\_y > 500:

bomb\_x = random.randint(0, 500)

bomb\_y = -50

lives -= 1

if lives == 0:

game\_over = True

简单碰撞检测函数，查看是否接住鱼：

elif bomb\_y > pos\_y:

if bomb\_x > pos\_x-10 and bomb\_x < pos\_x + 70:

score += 10

bomb\_x = random.randint(0, 500)

bomb\_y = -50

同理炸弹的检测和这个是类似的：

if bomb\_y > 500:

bomb\_x = random.randint(0, 500)

bomb\_y = -50

lives -= 1

if lives == 0:

game\_over = True

为了控制猫的坐标不超出屏幕范围,加入了以下代码：

pos\_x = mouse\_x

if pos\_x < 0:

pos\_x = 0

elif pos\_x > 510:

pos\_x = 500

猫在接到炸弹。或者生命值小于5的时候，会变成哭脸，因此我们还需要加载一张哭脸的位图，然后在程序中添加一些相应的逻辑代码：

加载猫的哭脸位图：

cat2=pygame.image.load("aodamiao\_3.png")

当接到炸弹的时候，猫变成哭脸：

elif mine\_y > pos\_y:

if mine\_x > pos\_x and mine\_x < pos\_x + 40:

mine\_x = random.randint(0, 500)

mine\_y = -50

lives-=1

pic=cat2

if lives == 0:

game\_over = True

当猫的生命值小于5时，猫变成哭脸：

if lives<5:

pic=cat2