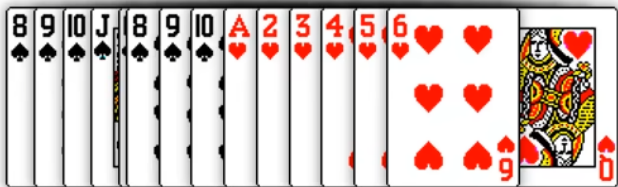


20 斗地主小游戏

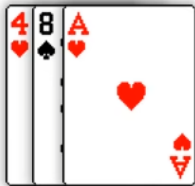
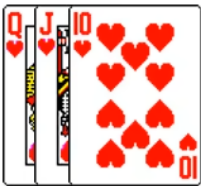
• 步骤



准备牌



洗牌



发牌

底牌

钢脑壳

大帅比

蛋筒

排序

• 给牌排序

方式一：利用序号进行排序

方式二：给每一张牌计算价值



练习

利用序号进行排序



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



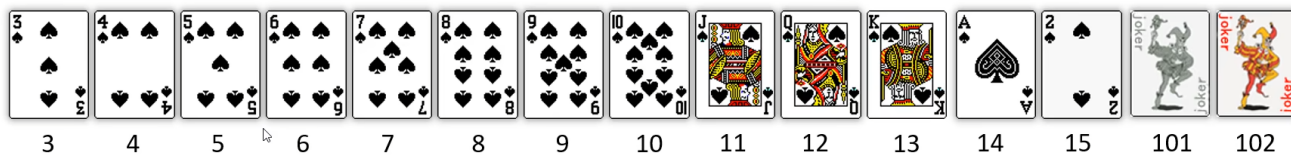
11



12

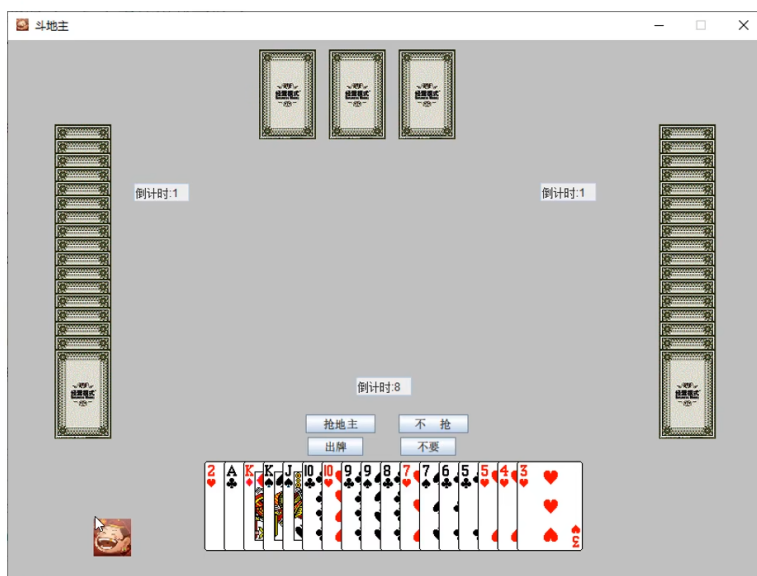
- 如果原始数据的规律非常复杂，我们可以先手动排序让每一个数据跟唯一的序号产生对应关系。
- 序号就是数字，规律非常简单，后续的所有操作，我们以序号为准
- 当真正需要操作原始数据时候，再通过序号找到原始数据即可。

练习 给每一张牌计算价值



- 登录界面
- 游戏界面

练习 斗地主游戏3（页面版）



牌盒

集合

底牌

集合

手中的牌

大集合

打出的牌

大集合

游戏提示

JLabel

抢地主/不抢

大数组

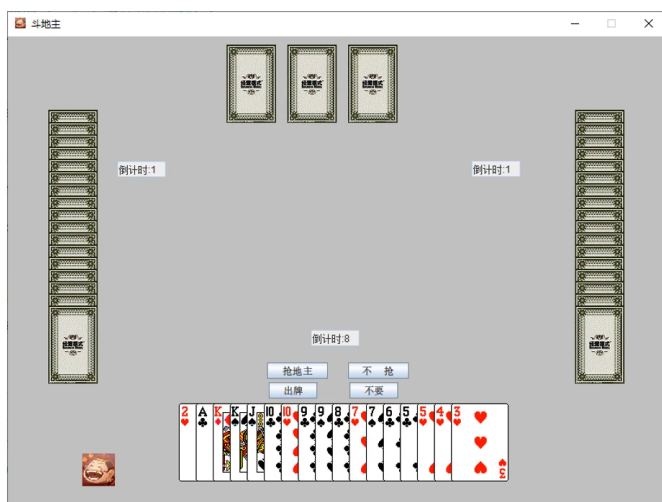
出牌/不要

大数组

游戏图标

JLabel

练习 斗地主游戏3（页面版）



牌盒

集合

游戏提示

JLabel

底牌

集合

抢地主/不抢

大数组

手中的牌

大集合

出牌/不要

大数组

打出的牌

大集合

游戏图标

JLabel

面向对象设计



名字 正反面

是否可点击

是否已经被点击

- 数组：数据少，不需要删除或者添加数据

面向对象设计

数字-数字



名字

1 黑桃

2 红桃

3 梅花

4 方块

5 大小王

面向对象设计



四个属性

显示正面

显示反面

被点击