# 《时代》游戏文档

目录

[1. 游戏介绍](#_Toc26862_WPSOffice_Level1) [2](#_Toc26862_WPSOffice_Level1)

[1.1游戏背景](#_Toc12578_WPSOffice_Level2) [2](#_Toc12578_WPSOffice_Level2)

[1.2游戏指引](#_Toc11114_WPSOffice_Level2) [2](#_Toc11114_WPSOffice_Level2)

[2.设计概念](#_Toc12578_WPSOffice_Level1) [2](#_Toc12578_WPSOffice_Level1)

[2.1游戏代码介绍](#_Toc1512_WPSOffice_Level2) [2](#_Toc1512_WPSOffice_Level2)

[2.1.1player游戏主类](#_Toc12578_WPSOffice_Level3) [2](#_Toc12578_WPSOffice_Level3)

[2.1.2.函数介绍](#_Toc11114_WPSOffice_Level3) [3](#_Toc11114_WPSOffice_Level3)

[3.游戏流程图](#_Toc11114_WPSOffice_Level1) [3](#_Toc11114_WPSOffice_Level1)

## 游戏介绍

### 1.1游戏背景

《时代》是一款基于Easy X技术自主创意开发的2D益智类游戏。本游戏采用回合制，

游戏暂时共设计四关。主人公，身为一家超五星级酒店大厨，奇迹般的穿越到了明朝末年。在明朝末年那个风雨飘摇的年代，身为现代人的玩家经营世上第一间快餐餐厅，开创明朝的“金拱门”。

这就给游戏带来了趣味性和策略性。

### 1.2游戏指引

本游戏采用回合制，在每回合里，玩家可以采购原料和制作食品。同时，也可为自己的食品制定价格，价格会应影响销量（销量X价格^2=难度限制常数）

同时每个回合中，每间店铺需交200金币的租金。你可以到市场购买制作食品的原料，然后到状态中查看与制作食品；不过需要注意食品制作与出售各需一回合（注意时间安排哦）。

食品制作的数量是由你的工人数量确定的，每个工人每回合只能做30份食品。所以，你要合理安排，才能挣得更多的金币哦。不然当金币为小于零时，是会破产的（游戏失败）。

## 2.设计概念

### 2.1游戏代码介绍

#### ****2.1.1player游戏主类****

该类主要实现整个游戏玩家的行为和储存玩的信息。

Player类决定玩家的游戏难度，何时分配新的任务。它运行游戏的主体，包含了商店，状态，扩张，任务，结束回合，帮助的游戏功能。

#### 2.1.2.函数介绍

构造函数：

初始化顺序为：关卡数，循环控制变量，商品对象，主人公对象，敌人对象数组，根据 地图数组创建整个游戏场景。

market():

商店入口和显示玩家的信息及商品信息

buy():

实现商店购物的功能

show():

实现游戏的”状态”模块

task():

实现游戏的”任务”模块

renew():

实现游戏的”结束回合”模块

gettext(“hlep.txt”):

实现游戏的”帮助”模块

## 3.游戏流程图

