**UI层开发文档**

**开发模块**

一、Room（创建房间模块）

1、数据信息获取（房间属性）

//传递数据给父窗口

int NumSubMit=1;//默认提交数字个数为1

int TimeRound=5;//默认总时间为5s

int NumPlayer=10;//默认总人数为10

public event TransfDelegate TransfEventNumSubmit;

public event TransfDelegate TransfEventTimeRound;

public event TransfDelegate TransfEventAllPlayer;

public event TransfDelegate TransfEventNumHouse;

private void ConfirmRoom\_Click(object sender, EventArgs e)

{

Random ran = new Random();

NumHouse = ran.Next(5, 100);//房间号

NumSubMit = int.Parse(PlaySubmit.Text);

TimeRound = int.Parse(RoundTime.Text);

NumPlayer = int.Parse(AllPlayer.Text);

TransfEventNumSubmit(NumSubMit.ToString());

TransfEventTimeRound(TimeRound.ToString());

TransfEventAllPlayer(AllPlayer.ToString());

TransfEventNumHouse(NumHouse.ToString());

this.Close();

MessageBox.Show("创建成功");

}

private void CreateRoom\_Click(object sender, EventArgs e)

{

Room r = new Room();

r.TransfEventTimeRound += r\_TransfEventTimeRound;

r.TransfEventAllPlayer += r\_TransfEventAllPlayer;

r.TransfEventNumSubmit += r\_TransfEventNumSubmit;

r.TransfEventNumHouse += r\_TransfEventNumHouse;

Submit.Visible = true;

CreateRoom.Enabled = false;

r.ShowDialog();

RoomNum.Text = NumHouse;

}

void r\_TransfEventTimeRound(string value)

{

TimeRound = value;

}

void r\_TransfEventNumSubmit(string value)

{

NumSubMit = value;

}

void r\_TransfEventAllPlayer(string value)

{

NumPlayer = value;

}

void r\_TransfEventNumHouse(string value)

{

NumHouse = value;

}

1. 、MainScreen（游戏界面模块）

int G;//用户输入的值

double goldenpoint;//黄金点结果值

static double score;//用户分数

static int count = 0;

string round="0";

string NumSubMit;//数字提交个数

static string TimeRound;//每回合时间

string NumPlayer;//总人数

string NumHouse;//房间号

int count1 = 1;//时间

1. private void ScoreCalculate(int G)//（计算得分）

{

score+=System.Math.Abs(G - goldenpoint);

//此处可以将score写入数据库得分

}

(2)计时器（游戏时长限制）

（1）private void Start\_Click(object sender, EventArgs e)//点击控件，开始游戏

{

Num.Enabled = true;

this.timer1.Enabled = true;

this.timer1.Start();

this.Times.Text = round;

}

private void timer1\_Tick\_1(object sender, EventArgs e)

{

count1++;

this.LeftTime.Text = (count1).ToString();

if (count1 == int.Parse(TimeRound))

{

timer1.Stop();

CreateRoom.Enabled = true;

MessageBox.Show("本局游戏结束，请开始新的对局吧");

this.Hide();//游戏时间到

MainScreen main = new MainScreen();

main.Show();

// MessageBox.Show("本次胜利者为{0}", PlayerName.ToString());此处需要调用数据库得分进行比较得出胜者

}

}

**BUG记录**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **Bug描述** | **发现人** | **发现时间** |
|  | 待补 | 待补 | 待补 |
|  | 房间信息默认内容传递失败 | 刘川 | 2019.11.19  21:08 |

**测试记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **测试用例或测试内容** | **预测结果** | **实际结果** | **备注** |
|  | 计时器是否启用 | 游戏开始，时间记录开始，游戏结束，时间记录结束 | 运行成功 |  |
|  | 输入猜测值是否只能为数字 | 猜测值只能为数字 | 成功 |  |
|  | 输入次数能否只为数字 | 输入次数只能为数字 | 运行成功 |  |
|  | 输入总时间是否只能为数字 | 输入总时间只能为数字 | 运行成功 |  |
|  | 输入玩家总数是否只为数字 | 输入玩家总数只能为数字 | 运行成功 |  |
|  | 房间信息能否传递到游戏界面 | 游戏界面显示房间信息 | 运行成功 |  |
|  |  |  |  |  |

Void Xxxx(ref ,ref ,ref)

{

Ab

}