

北京交通大学

软件设计模式作业：软件使用说明书

CoffeeGame 模拟经营 AVG 的游玩方法

学 院： 计算机学院

专 业： 计算机科学与技术

学生姓名： SSY

学 号： 2212****

北京交通大学

2023 年 2 月

1 制作咖啡

1.1 咖啡订单分类

通过实验报告可知，在 CoffeeGame 中玩家需要为顾客制作咖啡完成订单，游戏中存在 2 种类型的订单：一，按咖啡用料名称点单（如：百香果中烘培拿铁）。二，按口味点单（中等苦，很酸的，无糖或少糖，很清凉，不怎么热的饮料）。其中按口味点单对于原料是不加限制的，口味满足即可。

1.2 按用料名称订单的制作

用料名称订单的表示规律为：第三层-第一层-第二层，对应游戏制作咖啡面板上的位置，饮料的第一层操控按钮在最上，第二层是中间的竖直排列的按钮，第三层是小图标按钮。第二层决定了饮料的品名：咖啡按钮对应订单中的浓缩，牛奶对应拿铁，水对应美式，燕麦奶对应燕麦拿铁。第三层第一行按钮依次对应：百香果、牛奶、水、燕麦，第三层第二行按钮对应：香草、坚果、巧克力、奶油。收到用料名称的订单后，依据以上规则点击对应按钮即可制作出对应饮品，最后点击完成，若制作正确，则顾客会带上饮料离开。

1.3 按口味订单的制作

口味拥有五个维度：苦、酸、甜、清凉、温暖，每次制作饮料时，其数值会显示在对应界面的蓝色框内，玩家可参考当前饮料的口味值，做出判断，每个口味拥有 3 种程度，若想了解对应口味值对应的描述方式，可点击界面上的提示按钮，会显示出口味数值与文字描述的换算方法，如下图，若想关闭提示的显示，再点击一次按钮即可。



图 1.1 提示板的显示

2 挑战模式玩法

启动游戏：运行 CoffeeGame1.2.2 中的 Main.java, 可看到导览页面，点击上方左侧的挑战按钮。

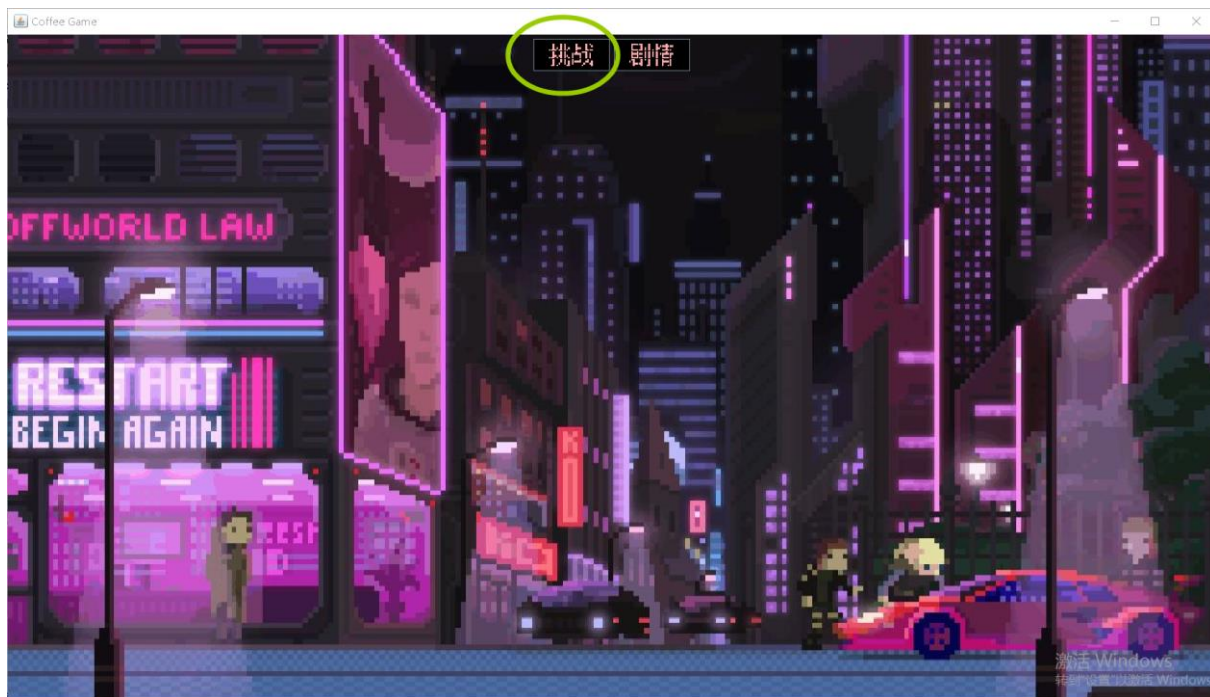


图 2.1 导览页面

启动计时：进入游戏后，点击下一位按钮，激活定时器。

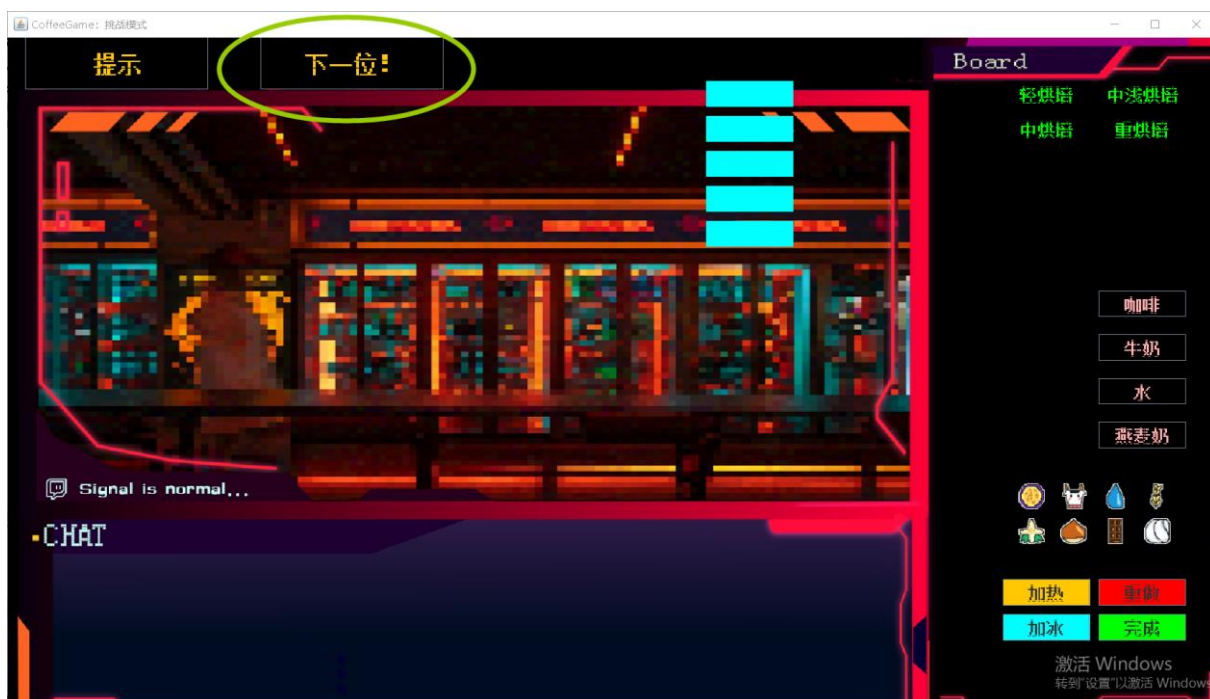


图 2.2 待启动页面

制作订单：若当前无顾客，则点击下一位按钮生成顾客，按其需求的材料或口味制作饮品后点击完成，若正确会有 10s 加时，顾客离开。



图 2.3 制作名称订单



图 2.4 制作口味订单

计时结束后，会统计玩家的制作饮料总数。

3 剧情模式玩法

启动游戏：运行 CoffeeGame1.2.2 中的 Main.java, 可看到导览页面，点击上方左侧的剧情按钮。

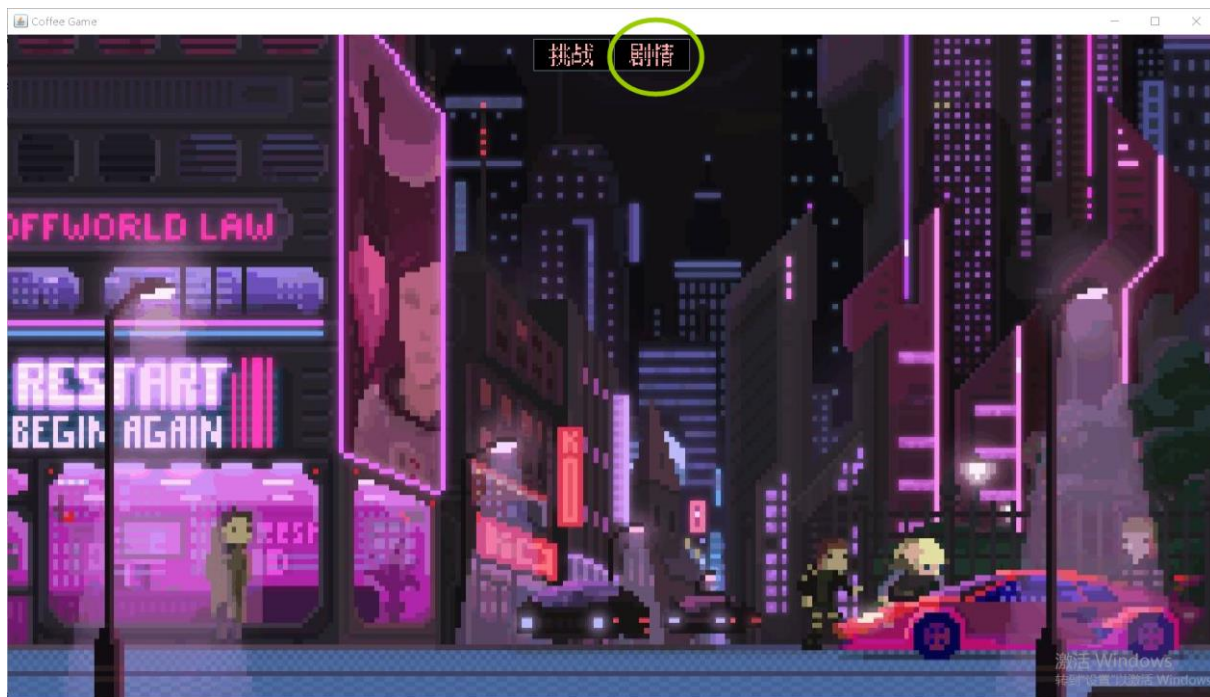


图 3.1 导览页面

进入后，点击 next 按钮推进剧情，直到对话框出现订单时，开始制作订单，在订单未完成前，点击 next 按钮将不会推进剧情。



图 3.2 对话



图 3.3 此时进入等待制作状态，制作完成后才可继续剧情

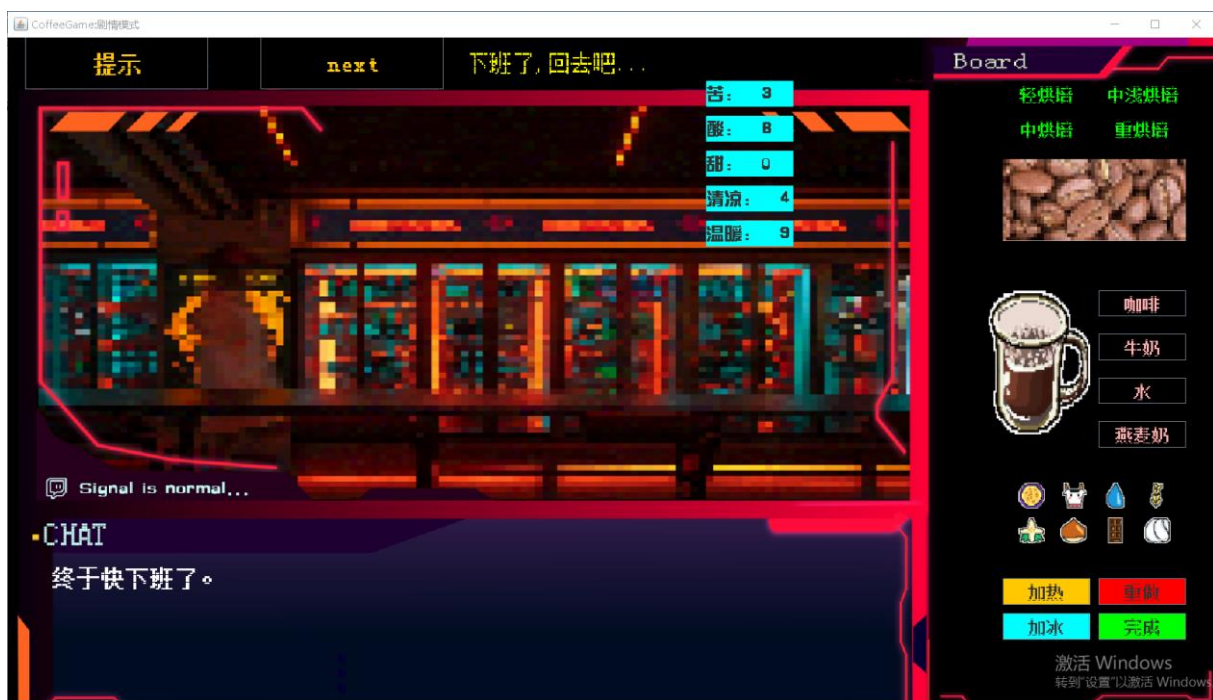


图 3.4 游戏结束，重新进入剧情模式即可开始下一天的剧情

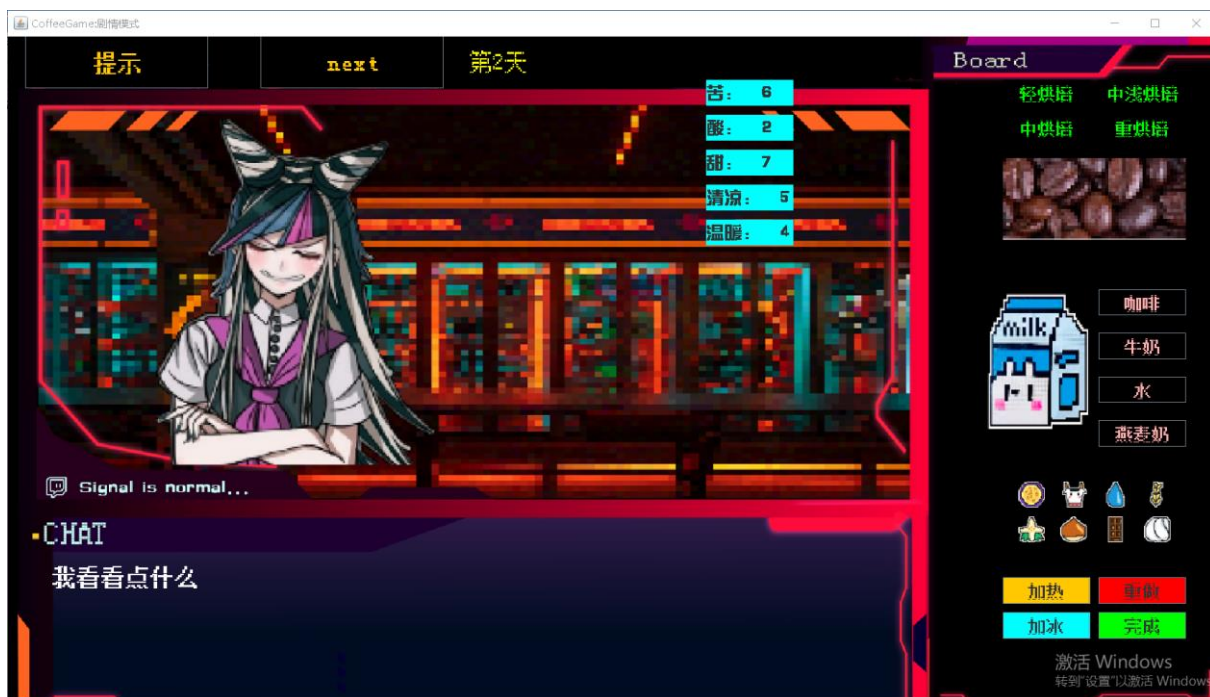


图 3.5 第 2 天剧情（自动存档进度）