

# Phaser3 小游戏需求说明

**Phaser3 是个啥？是搭建 HTML5 小游戏的游戏框架**

官网介绍：<https://phaser.io/>

下载方式：<https://phaser.io/download>

可以看入门实例熟悉逻辑：<https://phaser.io/tutorials/making-your-first-phaser-3-game-chinese>

写代码可以参考这些游戏例子：<https://phaser.io/examples>

**使用编辑器：**vscode

**使用语言：**TypeScript、JavaScript

**现在进度及预期：**

我已经把游戏所需的所有素材都码好了，并且环境和部分动画也可以跑出来，基本算完成了三分之一。剩下就是按照 phaser3 游戏框架把剩下的部分也跑出来。本来试图自己写，但是实在太多 bug 在网上也找不到确切的答案，所以向您求助。由于是课堂作业，时间较为紧迫，需要在下周结束前，也就是 25 号前搭建出整体游戏框架，细节处理可以再多一周修改。

**游戏想法说明：**

这是个小鸡捉玉米的网页版键盘游戏，逻辑非常简单：当小鸡进入棕色区域的时候，农夫就会发现小鸡并开始追着小鸡跑，如果农夫追上小鸡，游戏就会重置，小鸡、农夫和玉米回到初始位置。总共有三个玉米，小鸡全部收集完三个玉米并移动到右侧栅栏时才算通关，每次只能捉一个玉米。小鸡每成功捉玉米跑到栅栏时，游戏会刷新进入下一个 level，右上方的进度条会刷新，代表收集玉米个数。总共有三个 level，分别对应三个 ts 文件，每个 level 都是完全一样的场景，只是玉米多少的区别，我目前只写了一个 Level1Scene 就卡住了。其它游戏细节不是很重要，可以自由调整，没有任何要求。附件是我目前游戏的代码和所有素材，您看看有什么问题可以随时问我，我尽量回答。

其实我是学设计的，没有任何代码基础，就因为选错课才第一次上代码相关的课。老师同学也没有时间帮我解决疑难，所以我是边上网搜边摸索着写的还出了很多错，实在是迫不得已才找到您，我觉得有一定代码经验基础的人还是上手会快很多，请您一定帮帮忙，非常感谢！