

毁灭性的问题

刷新率

明眼人都能看出来，我这个屏幕是铁板一块，任何实体单位在上面会留下重影，这个重影是毁灭性的，会导致覆盖我之前所有的图像，并且导致之后的实体造成重叠，导致一只僵尸出现，会变成一大群的样子

碰撞检测

我精灵类的碰撞检测，rect转换矩形区域的判定检测出现了问题，导致我的实体类一从母体中出现，就会跟另一个实体类实体(zombie)碰撞，这就导致了所有植物的子弹都是跟踪的，并且是瞬时到达僵尸面前(不论他们在哪一行)

so called: PVZ无敌版

因为这个碰撞问题无论我怎么去在合理的范围内砍数值改平衡最后的结果仍然是植物这边太无敌了.

小问题

寻路机制

例如僵尸的速度设为二的时候，在更新方面会出现轨迹错乱的现象(可能由于横向和纵向的移速判定像素点是一个高度比宽度要长的矩形)

项目管理

由于技艺不精，导致包之间的管理不周，一些已经封装好的代码又得拿出来填回去。这样就造成了一些资源浪费

性能

性能没有那么理想，初步判定是写了多重的for循环；就我目前的水平无法解决

Pygame

Pygame本身本身的缺点，导致很多功能不能很好的实现

值得称赞的地方

原汁原味

从一开始就把目标放在对原版素材资源的还原上(利用解包器), 尽量的还原了原汁原味, 并且加入了一些原创因素.

对数值的把控和模拟上尽量的还原了原版的风格, 同时在流程控制方面别出心裁, 在前端UI的设计上比较富有创新力

资源基本上是通过解包然后进行拼接PS完成的(费时费力, 没有功劳也有苦劳)

同时, 在音频与图片的结合上进行了新的尝试

项目结构

比较用心的工程化管理(自我感觉良好)

开发设计

总共耗时4天36h, 第五天(今天)总结和视频制作剪辑2h

三天内从无到有完成了基本上所有功能, 最后一天用来测试发布演示

三天总共完成了31小时的工作量, 训练了个人的开发能力

版本

发布了许多的alpha-beta的迭代版本，最后也发布到了代码托管网站

我的项目分析到此结束

总结为：

前端写的不错，除了重影问题是绝对败笔

后端管理挺好，只是碰撞检测是一坨答辩

诚意达到了，做出来一堆废料，小丑还需努力 :(

--SpadeKXRM