课程设计使用说明

专业班级：15级软件工程1班

目录

[1 引言 3](#_Toc19592)

[1.1 编写目的 3](#_Toc501)

[1.2 背景 3](#_Toc29421)

[1.3 参考资料 3](#_Toc21688)

[2程序系统的结构 4](#_Toc6130)

[3 程序概述 5](#_Toc16484)

[3.1 运行环境 5](#_Toc11484)

[3.2 游戏剧情 5](#_Toc16768)

[3.3 游戏基本流程 5](#_Toc4896)

[3.4 游戏各按钮功能 6](#_Toc22152)

[3.4.1 开始界面 6](#_Toc28326)

[3.4.2 战斗地图界面 6](#_Toc7612)

[3.4.3 战斗界面 6](#_Toc3798)

[3.4.4 当前出战界面 7](#_Toc21094)

[3.4.5 背包界面 7](#_Toc19791)

[3.4.6 商店界面 7](#_Toc11574)

[3.4.7 基地界面 7](#_Toc30537)

[3.4.8 选项界面 7](#_Toc2220)

[4 注意事项 8](#_Toc16094)

# 

# 1 引言

## 1.1 编写目的

Java 课程设计成果使用说明

## **1.2 背景**

该项目是一个回合制RPG 游戏，讲述了动物主角对抗人类，自逃出动物园开始，一路与人类对抗，提升能力，并寻找新队友组成团体，逼得人类不得不与之谈判，最终与人类达成了和平协议的故事。玩家可以通过全鼠标点击操控来体验游戏。

## 1.3 参考资料

Java 编程思想（Thinking in Java）

Java 程序设计教程 （课本）

百度知道

网络资料

# 2程序系统的结构

Run 开始程序

↓

Beginning 游戏初始界面

↓

Act Menu 游戏中菜单

↓

Map地图----Data当前出战角色数据---- Bag背包-----Shop商店----- Base基地

↓ ↓ ↓

Fighting战斗界面 Animals动物类 Equipment装备类

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Humen人类 Land Sea Sky Blank Add ATK Add DEF

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓

Humen Zoo Tiger Whale Eagle Teeth Helmet u Humen Land Lion Claws Breastplate

Humen Sea Bear Knee Cap

Humen Sky Elephant

Humen End 等子类

↓

S\_L 存读档

# 3 程序概述

## 3.1 运行环境

Java

## 3.2 游戏剧情

拥有完整的剧情，故事情节通过地图上每一个关卡名来揭示，按照Area的顺序进行游戏，即可获得全部故事体验

## 3.3 游戏基本流程

初始玩家拥有三个出战角色，在战斗界面Area1中完成三关后，可以平行推进Area 2-1 2-2 2-3 的各个关卡。

其间根据Area属性的不同会随机接到新队员请求加入的提示，接受后可以在基地安排它们上阵的顺序。

关卡会随机掉落不同品质的装备，也可以去商店购买，用于增强角色战斗力。

如果等级不够高，或者装备品质差，很有可能战斗失败，可以重复挑战先前关卡提升等级实力，积攒金钱，不建议跳关。

Area 2 全部结束后，进行终章Area 3 的关卡。

## 3.4 游戏各按钮功能

### 3.4.1 开始界面

开始：创建新游戏

载入：读取先前的存档进度

帮助：各种按钮操作说明

退出：离开游戏

### 3.4.2 战斗地图界面

Area 1 三关 新手 难度横向增加

Area 2 分三个地区 每个地区五关 横向难度相同 竖向逐渐增加 在每个地区的第一关会固定有一个新成员请求加入，之后的关卡此事件随机出现

Area 3 终章 难度横向增加

已被征服的关卡名字变为蓝色，可反复挑战

### 3.4.3 战斗界面

左上为敌人血量 左中为敌人图像 左下为战斗进程描述

右上为玩家角色血量 右中为当前等待进行操作的角色图像 右下为可执行操作

攻击：当前显示图像角色进行攻击，对象为与其顺序相应的敌人，此人倒下后，选择敌人组中第一个不为空血的进行攻击

治疗：如果在基地购买了急救包，此时可以使用，为当前角色回复部分生命值，但同时敌人会继续攻击使之掉血

逃跑：迅速离开战斗，回到地图界面，但会被敌人攻击一次

### 3.4.4 当前出战界面

显示当前上阵的角色数据 最多三个

### 3.4.5 背包界面

左侧为背包内存放的装备等物品，点击右键可以进行装备、出售、丢弃等操作

左下为背包现存物品数及最大容量

右为队伍成员数据信息

### 3.4.6 商店界面

左侧每次新游戏随机显示不同品质装备

购买：花费金钱将当前选中物品添加至背包

刷新当前商品：随机刷新商店物品。

右侧为队伍成员数据信息

为它购买：直接为购买选中物品并给当前角色装备

修理装备：统一增加当前角色所有装备耐久度

全部卸下：将当前角色所有装备放入背包

### 3.4.7 基地界面

左侧为成员信息

上阵：若当前战斗队伍有空位，则该成员加入队伍，出现在战斗中 最多三个

休息：该成员离开战斗队伍，留在基地

右侧为医疗室

治疗：全体成员生命值回复满，消耗金钱

购买急救包：急救包数量加一，可在战斗中使用

### 3.4.8 选项界面

继续游戏：关闭选项卡，回到游戏

保存游戏：将当前游戏数据保存至Save文件夹

读取存档：读取上一次游戏保存的数据

# 4 注意事项

游戏前后期数值平衡性较差，可能出现极易或极难的属性情况，取决于刷图的次数，这一点仍待进一步测试修改，以增强游戏性