

一二三 木头人

——COMPLETED IN 2015.12

▶ 项目简介

▶ 进度规划

▶ 进展情况

▶ 软件演示

▶ 项目总结

目 录

项目介绍——菜单界面

按钮一：PLAY

按钮二：EXIT

PLAY

EXIT



项目介绍——关卡设置

本游戏主要考察玩家的观察能力和反应能力，根据难度的不同分为三个等级

Level1

Level2

Level3



“今天就用草莓味吧！”——圣代先生
每次一打完Gel，就变得自信多了！
——《吃货的孤单心事》

关卡一：

屏幕上有两只鸭子从左向右水平移动，鸭子一共有四种走路姿势。当你第一下点击左键，第一只鸭子停止运动，点击第二下左键，第二只鸭子停止运动。

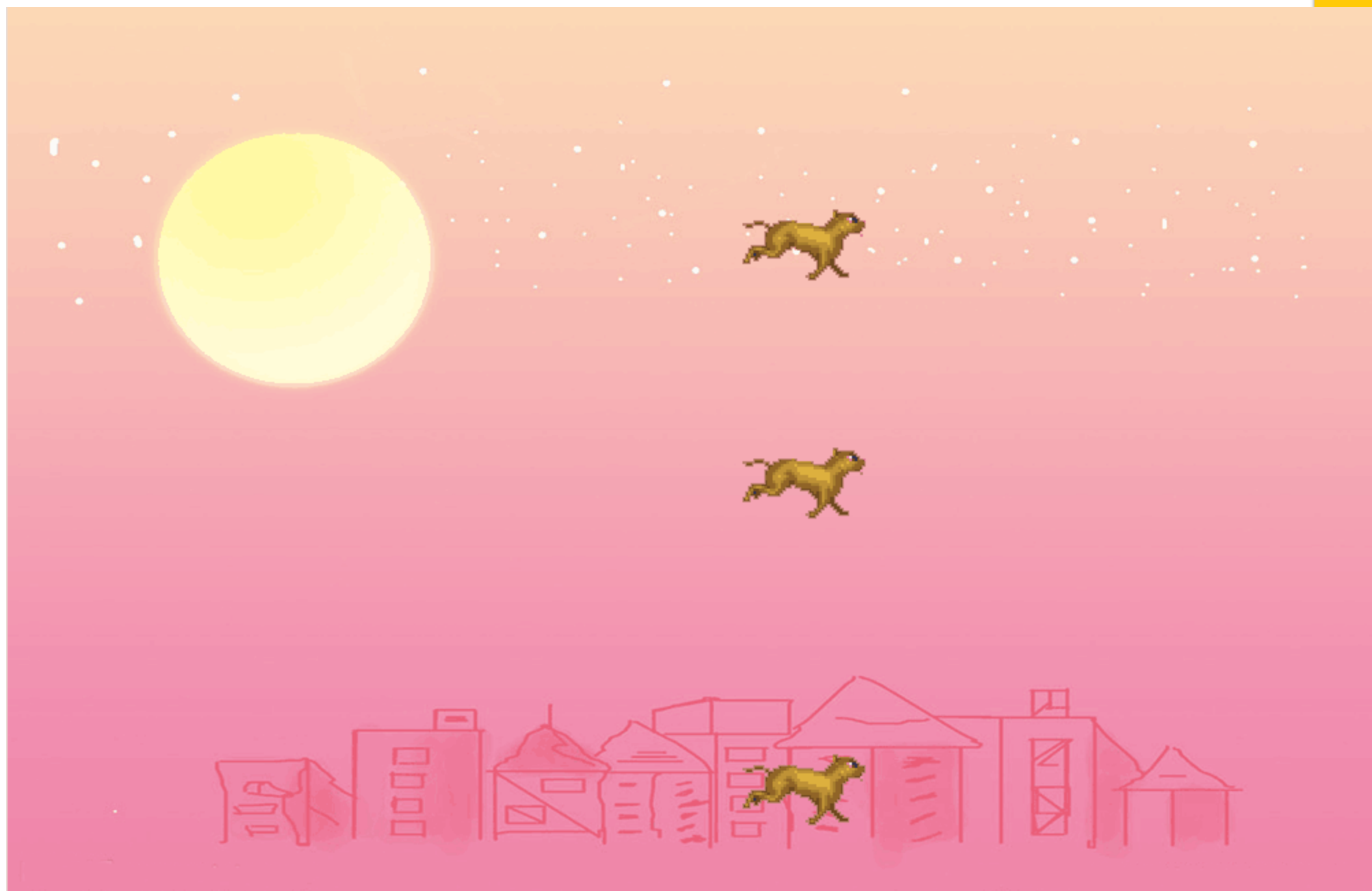
当两只鸭子停止时的动作相同时，玩家就赢了；当两只鸭子停止时的动作不同或者有一只鸭子到达屏幕的另一端时，则玩家就输了。



关卡二

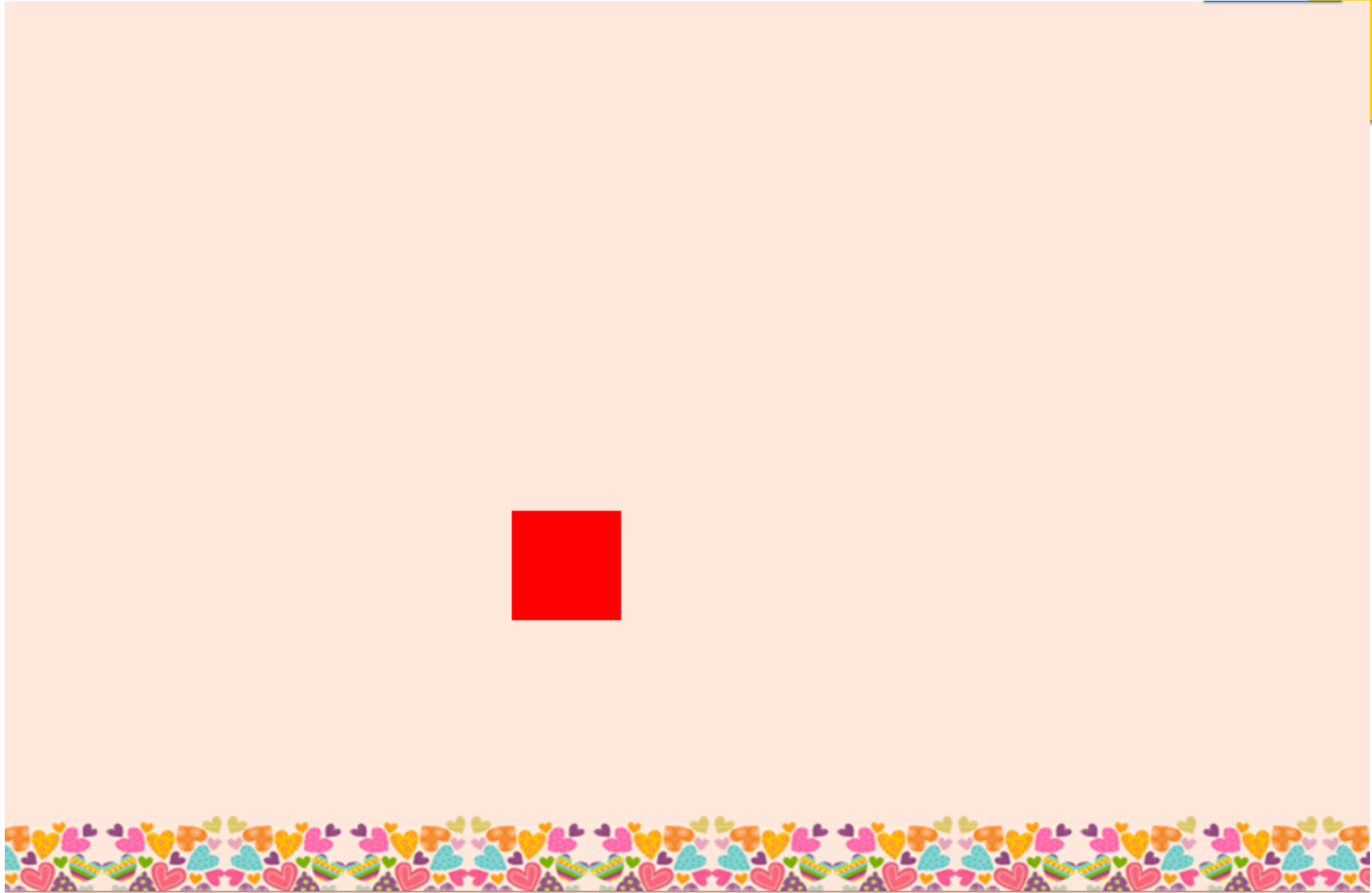
屏幕上有三只猫从屏幕的左侧向右侧移动，三只猫的移动方向各不相同。猫一共有六种姿势状态。当你第一下点击左键，第一只猫停止运动，点击第二下左键，第二只猫子停止运动，当你第三下点击左键，第一只猫停止运动。

当三只猫停止时的动作相同时，玩家就赢了；当三只猫停止时的动作不同或者有一只猫到达屏幕的另一端时，则玩家就输了。



关卡三

游戏开始时在屏幕随机位置出现一个方块，方块向任意方向飞行。在方块飞出屏幕之前点击中方块区域，则玩家获胜；当玩家在方块飞出屏幕前没有点击或者点击位置在方块区域外，玩家没有获胜。



项目简介——游戏结束及暂停

按钮一：MAIN MENU

按钮二：RESTART

按钮三：RESUME（右击进入暂停界面）

GAME OVER!!

MAIN MENU

RESTART

YOU WIN!!

MAIN MENU

RESTART



MAIN MENU

RESUME

组员介绍

组长：张炜承
1327405083

组员1：康骏
1327405075

组员2：江心舟
1327405032

任务安排

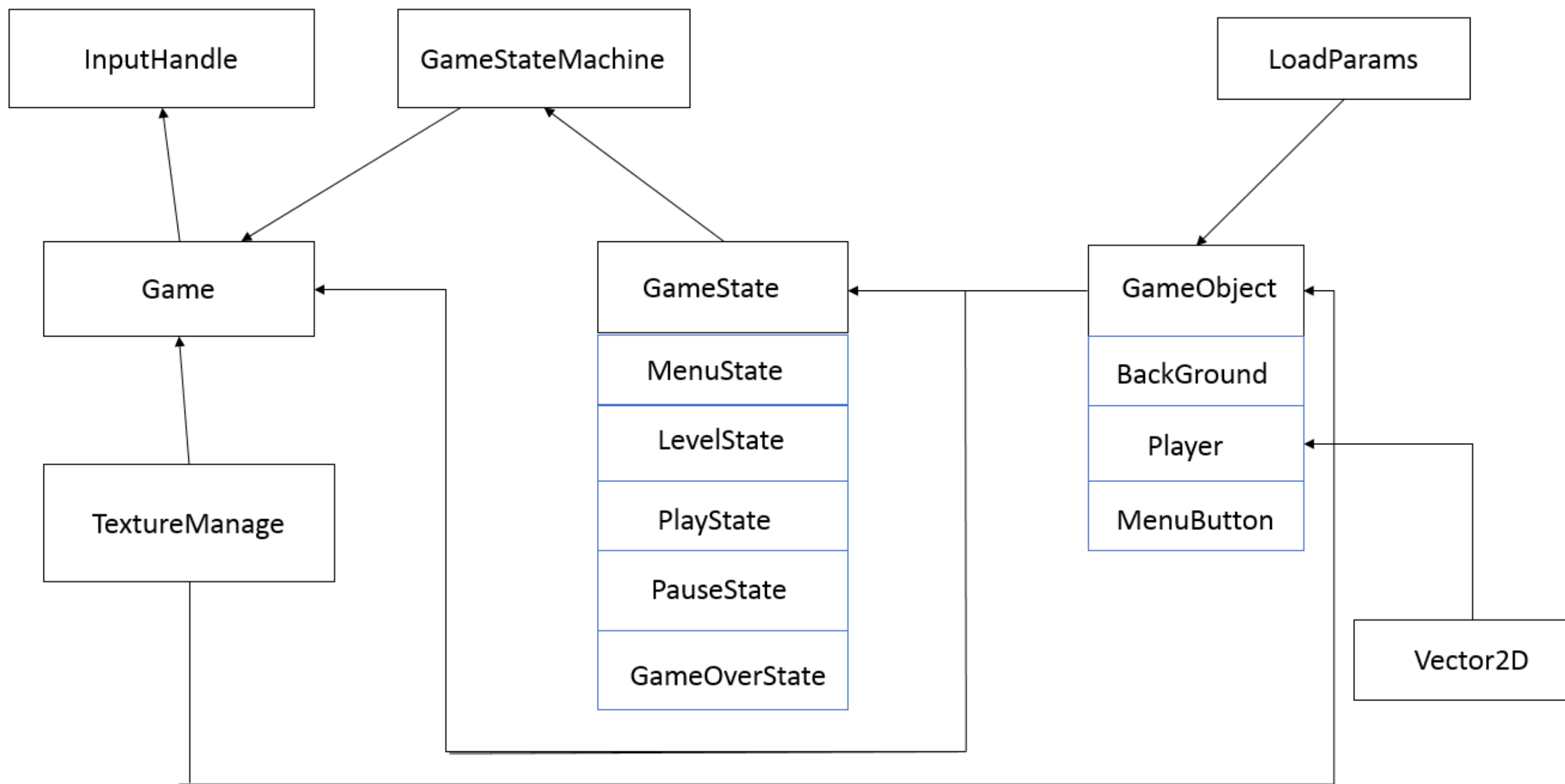
头文件

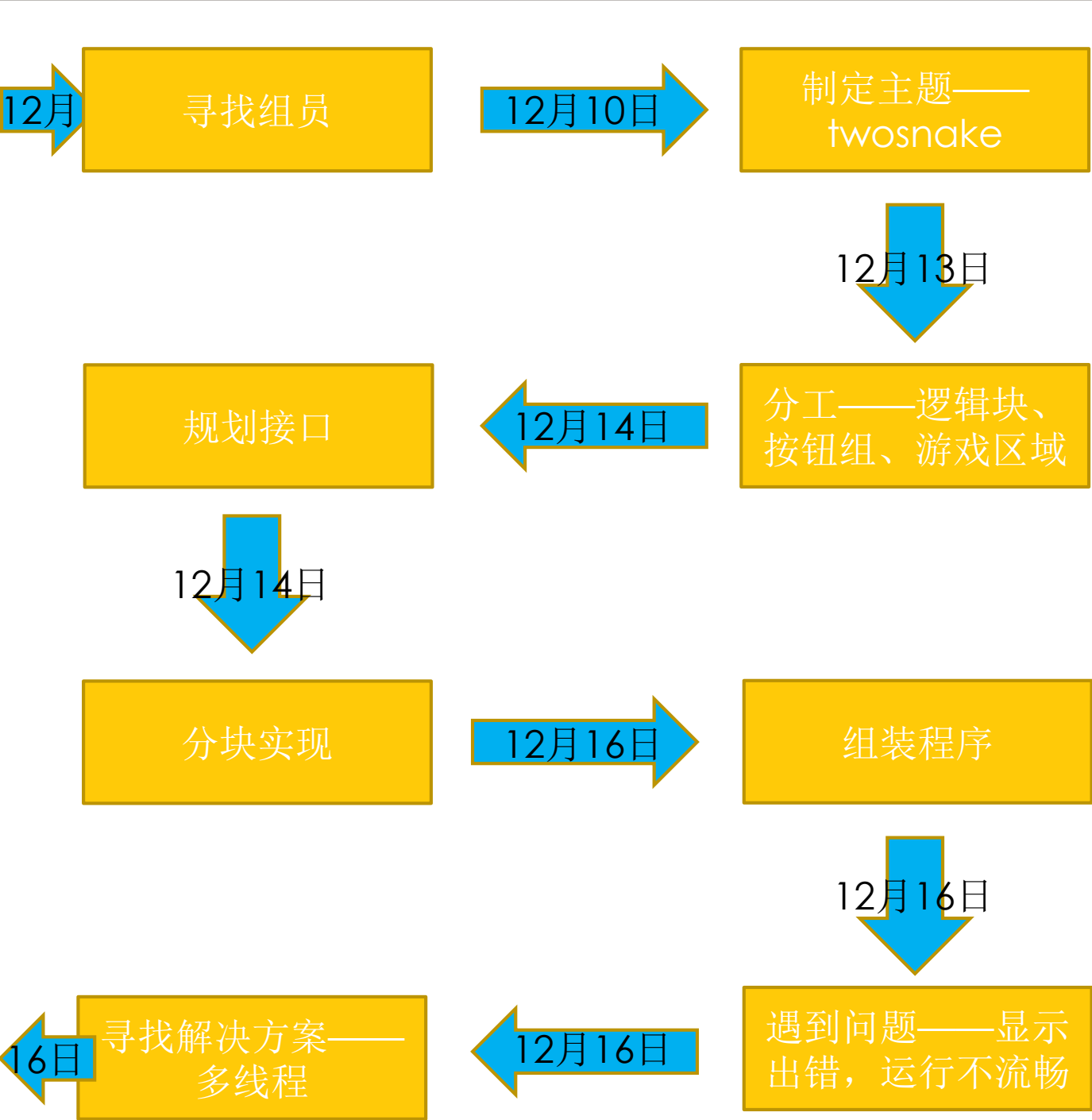
- h BackGround.h
- h Game.h
- h GameObject.h
- h GameOverState.h
- h GameState.h
- h GameStateMachine.h
- h InputHandler.h
- h LevelState.h
- h LoaderParams.h
- h MenuButton.h
- h MenuState.h
- h PauseState.h
- h Player.h
- h PlayState.h
- h TextureManager.h
- h utility.h
- h Vector2D.h

源文件

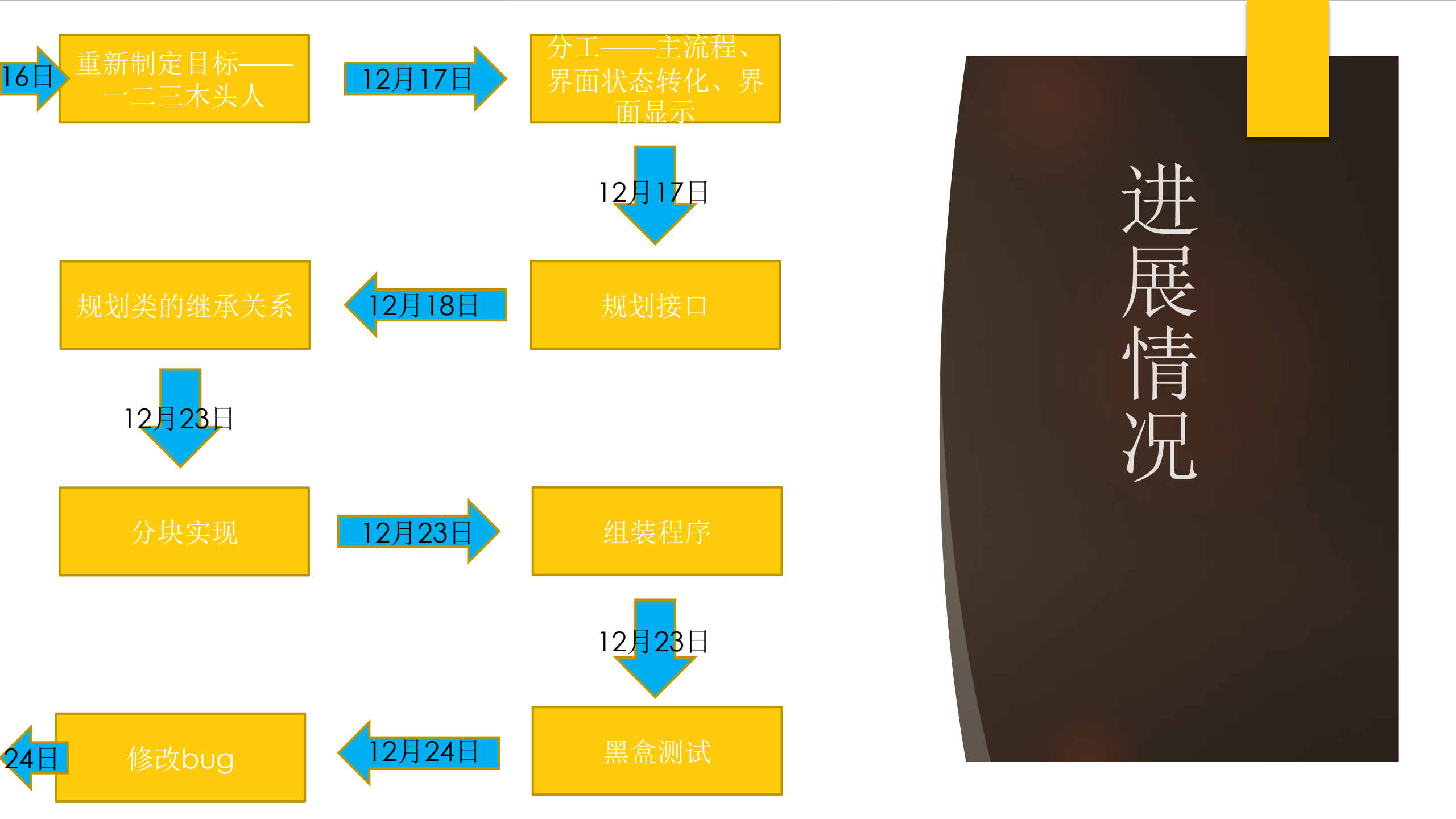
- C++ Game.cpp
- C++ GameObject.cpp
- C++ GameOverState.cpp
- C++ GameStateMachine.cpp
- C++ InputHandler.cpp
- C++ LevelState.cpp
- C++ main.cpp
- C++ MenuButton.cpp
- C++ MenuState.cpp
- C++ PauseState.cpp
- C++ Player.cpp
- C++ PlayState.cpp
- C++ TextureManager.cpp
- C++ Vector2D.cpp

资源文件





进展情况



25日

修改游戏机制——
level3

12月25日

用户测试

12月25日

整理开发文档

12月26日

信息反馈收集

12月26日

制作ppt展示

进展情况

软件演示

请点击../项目/DEBUG/G.EXE运行

项目总结

- ▶ 1、前期规划非常重要，详细的规划可以减少后期的改动，从而降低不断添加逻辑块，类和监听事件等，导致程序混乱；
- ▶ 2、分工是一个非常重要的环节，一方面影响开发效率，另一方面不合理的分工会给组装程序带来很多问题；
- ▶ 3、组装程序需要所有开发人员同时在场，一个人组装多人的代码会出现问题。
- ▶ 4、每天的代码需及时上传，每次开发前需同步代码；
- ▶ 5、开发人员之间需要及时交流，组长需要创造沟通的机会。