评分依据

经过小组内的讨论，我们一致认定本项目的最终得分为91分

* 选题 15%

评分依据：选题的难度、创新度、工作量等

**本小组此次大作业的题材为简易飞机大战小游戏，难度中上。相较于管理系统，创新度有所提高。本次项目的总代码量为422行，程序的实现难度中上。故此，本小组成员一致认定该选题的得分应为13分**

* 需求分析 15%

评分依据：分析是否充分、表述是否明确、功能的实用价值等

**本小组成员运用逻辑图，UML类图,辅以大量文字，准确地描述了代码的功能，代码的实现方式，程序的流程以及代码中各个成员函数、成员变量与类之间的关系，和各个类之间的关系。故此，我们认定在需求分析的得分应为15分**

* 文档撰写质量 30%

评分依据：结构完整性、内容充实度、格式符合度、图表规范程度等

**大作业报告结构完成，主要内容共有17页，格式标准，图表使用符合规范。我们认为撰写质量的得分应为27分。**

* 代码质量 40%

评分依据：代码复杂度、功能完整性、是否运用了要求的知识点、设计或算法是否有创新等

**本项目复杂程度中上，作为一个简易飞机大战小游戏，功能较为完善。使用者能通过键盘方向键控制飞机的移动方向。能够实现子弹、敌机的自动产生，碰撞事件的判定。在碰撞事件的判定中，主要是通过设定一个定时器事件以周期性地对碰撞事件进行判定。在此定时器事件中，每20ms便会对所有的子弹和敌机进行遍历以判定子弹与敌机间是否发生了碰撞事件。通过定时器实现了子弹/敌机的移动与状态设置。并带有有重新开始游戏、退出程序、打开网页等功能。能够将C++中基础知识点都较为完整地体现的应用。而使用QT进行本应用图形界面的设计则更是此项目的一个创新之处，我们认为代码质量得分应为36分。**