The Design of M-Chess

2017-07 CC

1. 游戏双方：朝鲜，韩国
2. 游戏人数：2人
3. 游戏时间：大概2-3分钟
4. 游戏规则：回合制：每回合每个玩家执行一步操作（移动一次），将鼠标点击对方棋子，消灭对手
5. 输赢判定：朝鲜陆军棋子全部被消灭，则失败；

韩国陆军棋子全部被消灭，则失败

1. 实现过程：二维数组保存每个格子的信息，List链表存放初始棋子位置
2. 具体过程：鼠标点击：每个玩家轮流下棋，朝鲜射程初始为0，韩国射程初始为2，每回合加1
3. 游戏制作过程中最难的部分：就是当鼠标误操作（双击时），游戏会判定错误，所以这个bug还没有修复；
4. 设计思路：首先有了之前井字棋的设计经验，故而想开发一款棋类游戏，由于对战争十分感兴趣，所以就萌生了做一款核战争的游戏，那么就做一个朝鲜半岛的战争
5. 游戏平衡性：游戏初始状态是12个朝鲜棋子，9个韩国棋子，韩国棋子少于朝鲜棋子，初始射程不同，经过调整游戏平衡性依旧不佳，有待调整
6. 具体函数：GamePaint(),CreatGame()