**西蒙项目**

警告以下是一个基于 LabVIEW 的项目。你的使命，如果你选择接受它，将充满危险和必要的大腿拍打高金。 如果您能迎接挑战，请继续。

目的本项目的目的是使用 LabVIEW 创建一个应用程序LabVIEW，该应用程序模拟米尔顿-布拉德利（代号 -> SIMON）命名的西蒙电子游戏。

规则仅使用您的脑力，尽管可能有限，但您将实现一个基本上完成以下任务的程序：生成一系列"光"（共 4 个），人类（在此合同中称为 PLAYER）必须按精确顺序重现。 例如，绿灯闪烁，玩家必须选择绿灯;然后绿灯闪烁，然后一个黄灯，玩家必须按正确的顺序打绿灯，然后按黄色顺序打黄灯。 积分将在部分积分b上分配。就是这样。

设计标准（也称为点方案）：每个要素必须在 SIMON 的"精神"内实现。 例如，您不能实现与游戏没有任何关系菜单。不错的尝试， 但没有雪茄。 有25个可能的功能包括，阅读每个开始前，然后根据规定的时间限制明智地选择！ 请记住，如果您在竞争对手的计算机上重命名 cvi.exe，您可以轻松地赢得... 如果您不了解特定功能，或者您是文盲，请提出问题。

规则中描述的基本功能，从 1 盏灯（50 点）开始

玩家改变难度的能力（20分）

使用简单的制表符控件（5 点）

使用菜单（5 点）

使用运行时弹出式菜单（5 点）

有据可查的源代码（10 分）

将GPIB合并为随机数生成器（20点）

集成 DAQ 附件盒 LED，以指示已达到的当前水平（20 点）

显示已达到的当前级别 （5 点）

规定每个级别（20 分）的时间限制

将键盘融入游戏，而不是文本输入（10 分）

允许玩家结束游戏（5 分）

允许玩家保存和恢复游戏以等待以后的时间 （25 分）

合并密码控制（10 点）

实现前 10 名玩家列表MS Word ActiveX （20 分）

添加多媒体效果，如声音、剪贴画、视频等（10 分）

让它成为一个多人游戏，与独立跟踪分数（20分）

保持游戏的运行分数 （10 分）

向玩家提供游戏规则（5 分）

向玩家表明他们犯了错误（5 分）

用户界面设计（最佳整体20分;下一个17分;等等）

*Tiebreaker* : code is well-designed and efficient (25 points)

玩家姓名： \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **评分类别** | **最大点** | **玩家积分** |
| 基本功能 | 50 分 |  |
| 保存和恢复 | 25 分 |  |
| 精心设计的代码 | 25 分 |  |
| 使用ActiveX前 10 名 | 25 分 |  |
| 前 10 名玩家列表 | 20 分 |  |
| 变化难度 | 20 分 |  |
| 级别时间限制 | 20 分 |  |
| 合并 GPIB | 20 分 |  |
| 合并 DAQ LED | 20 分 |  |
| 多人游戏 | 20 分 |  |
| 使用键盘 | 10 分 |  |
| 使用密码控制 | 10 分 |  |
| 多媒体效果 | 10 分 |  |
| 文档 | 10 分 |  |
| 跑步分数 | 10 分 |  |
| 错误提示 | 5 分 |  |
| 使用简单的选项卡控件 | 5 分 |  |
| 使用菜单 | 5 分 |  |
| 使用运行时弹出菜单 | 5 分 |  |
| 显示当前级别 | 5 分 |  |
| 允许用户退出 | 5 分 |  |
| 提供规则 | 5 分 |  |
| 用户界面设计 | 20 pts第1名;17 pts第二名;14 pts第三名等 |  |
| **总** | 350 |  |

**技术水平**

275 - 350 高大师（他们调查的大师）; 200 - 275 牡丹设计者

100-200 特权一（可以在社交场合忽略他人）;<100 LabVIEW 程序员