**“吃豆人”游戏开发说明文件**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **姓名** | **学号** | **所完成的任务** | **备注** |
| 杨孟衡 | 8002118240 | 1. 课程设计报告汇总修改； 2. 游戏整体开发； 3. 演示视频录制； 4. 组织项目开发； | **组 长** |
| 凌子煊 | 8002118248 | 1. 课程设计报告编写； 2. 地图模块开发； 3. 素材获取； 4. 演示视频录制 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **姓名** | **自我评价** | **自评分数（百分制）** |
| 杨孟衡 | 在本次课程设计大作业中，我主要负责协助游戏素材制作，游戏开发的主体工作，以及课程设计报告的汇总修改提交工作。因为涉猎广泛，熟悉PS，PR操作，作为组长的同时，还要兼顾录制/剪辑视频的工作。游戏开发过程中，经常需要小组交流沟通，因此可以说作为组长还兼顾着技术人员的我，对整个游戏开发作用最大最重要。游戏的核心开发，游戏玩法逻辑，游戏绘制，游戏菜单，碰撞检测，鼠标键盘事件处理等核心部分都是由我开发。虽然游戏开发出来的效果不是最好的，但是一定是现目前我所能做到的最好的效果！ | **90** |
| 凌子煊 | 在本次课程设计大作业中，我主要负责游戏素材，例如幽灵NPC、果子的查找、应用。在这当中利用网上所查找的纯色图片来拼接，同时调整水果图片大小和位置，保证每一关的游戏素材都来自同一张图片的同一图块。同时对游戏中地图文件的引入，游戏果实位置的设置，对糖豆人本人以及游戏NPC幽灵的生成位置、生成方式来进行设置，以及糖豆人碰撞游戏果实事件等函数来进行设计。 | 70 |