

# ENGG1340 Group Project

- Code Requirement
  - Random Events/Sets
  - Data Structure Storing Events/Sets
  - Dynamic memory management
  - File input/output (e.g., for loading/saving game status)
  - Program codes in multiple files
  - Proper indentation and naming styles
  - In-code documentation

## 赛尔号构想

### PVE

- 玩家注册
  - 设置用户名
  - 选择精灵
  - 玩家背包系统
  - 初始金币
- 对战
  - 技能对战
  - 逃跑
  - 捕捉
  - 胜利获取经验值和金币
- 精灵



- 经验值升级
  - 金币回血
  - 升级后获得技能
- 技能与升级
  - 总共技能数为4个，威力逐步上升，技能使用次数有限
  - 满级为10 (1+2+3+4)
  - 无被动技能，皆为主动伤害技能
- BOSS

## 架构

- 玩家
  - 精灵背包
- 精灵
  - 技能
  - 经验值
  - 血量
  - 技能使用次数
- 对战
  - 双方精灵血量显示
  - 双方精灵图像
  - 对战详情

## 过程

- 进入游戏
  - 选择初始精灵，开始
  - 注销



- 开始
  - 对战
    - 选择精灵出战
    - 选择对手
      - BOSS
      - 基础精灵1
      - 基础精灵2
      - 基础精灵3
    - 选择技能
    - 血量改变
    - 捕捉
    - 逃跑
  - 小游戏赚取金币
  - 打开背包
    - 查看精灵
      - 经验等级
      - 属性
      - 技能
      - 血量状态与回复
    - 金币
  - 注销
- 通关标志
  - 打过boss

