# **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