

开发平台：Win32 + DirectX 9
开发环境：Visual Studio 2008
工作目录：..\Bin
游戏类型：冒险 / 平台 / 过关

游戏说明：

左右方向键 或 AD	控制角色移动
下方向键 或 S	下蹲
上方向键 或 W	进入传送门或攀爬梯子
Space	跳跃
鼠标点击 NPC	角色位于 NPC 身旁时可与其对话
F11	开启调试&无敌模式
F10	关闭调试&无敌模式

开发文档：

文件结构：

.\Kenney.exe	主程序	
.\MapData\	关卡内容	
.\Resource\Background	背景资源	
.\Resource\Block	资源合图	
.\Resource\Layout	对话框布局	
.\Resource\Monster	怪物参数	
.\Resource\NPC	NPC 参数	
.\Resource\Player	玩家模型参数	
.\Resource\Task	任务参数	
.\Resource\UI	UI 参数	
.\Resource\Goods	商品参数	
..\..\KenneyMapEditor	地图编辑器	实现者：武云潇
..\..\KenneyTaskEditor	任务编辑器	实现者：洪立杰
..\..\KenneyDialogGenerator	对话框背景 XML 生成器	实现者：武云潇

架构设计：

解决方案资源管理器	类介绍	核心功能	实现者
解决方案'Kenney' (2 个项目)			
Kenney			
Scene			
Actor			
Monster			
Monster.cpp	怪物基类(继承Actor)	切帧动画，与玩家像素碰撞	
Monster.h			
MonsterBarnacle.cpp	食人花类(继承Monster)		
MonsterBarnacle.h			
MonsterDefine.h	怪物参数定义		
MonsterFish.cpp	鱼类(继承Monster)	实现差异化怪物行为	姚元通
MonsterFish.h			
MonsterFly.cpp	飞行类怪物类(继承Monster)		
MonsterFly.h			
MonsterGroundBiont.cpp	地面怪物类(继承Monster)		
MonsterGroundBiont.h			
MonsterSaw.cpp	齿轮怪物类(继承Monster)		
MonsterSaw.h			
NPC			
NPC.cpp	NPC类(继承Actor)	NPC小范围随机活动	洪立杰
NPC.h	NPC参数定义		
NPCDefine.h			
Player			
Controller			
Controller.cpp	控制器类	异步检测键盘、鼠标状态	
Controller.h			
Player.cpp	主角玩家类(继承Actor)		
Player.h	玩家参数定义	玩家参数、受控移动、像素碰撞	武云潇
PlayerDefine.h	玩家状态机		
PlayerState.cpp			
Actor.cpp	场景角色基类	角色移动、切帧、状态基础机制	
Actor.h	角色参数定义		
ActorDefine.h			
ResourceManager.cpp	资源管理器	贴图资源相关数据调用接口， 内部自动读取释放	姚元通
ResourceManager.h			
Scene.cpp	场景类	管理关卡全部内容，包括地图与各类角色， 转调鼠标事件	纪贞
Scene.h			
SceneManager.cpp	场景管理器	初始化各个游戏模块	
SceneManager.h			
UI			
Dialog			
DlgDefine.h	对话框参数定义		
NPCDialog.cpp	NPC介绍对话框		
NPCDialog.h			
ShopDialog.cpp	商店对话框	商店、任务系统的图形交互界面显示	姚元通
ShopDialog.h			
TaskDialog.cpp	任务对话框		
TaskDialog.h			
Item			
Bag.cpp	背包类		
Bag.h			
Goods.cpp	商品类	背包数据管理	洪立杰
Goods.h	商品参数定义		
ItemDefine.h			
Task			
Task.cpp	任务类		
Task.h	任务参数定义	任务数据管理	姚元通
TaskDefine.h			
TaskManager.cpp	加载任务信息，更新任务进度		
TaskManager.h			
GUI.cpp	GUI面板类	主角参数、背包GUI显示	纪贞
GUI.h			
头文件			
Kenney.h			
MangoGUICallBack.h			
Resource.h			
stdafx.h	引入必要工具类头文件		
targetver.h			
源文件			
Kenney.cpp	游戏主控入口类		武云潇
MangoGUICallBack.cpp	MangoGUI接口回调类		
stdafx.cpp			
资源文件			
MangoInterface	MangoGUI接口	以lib文件形式接入	

策划部分交互：

地图编辑器：

使用鼠标中键拖动卷屏，按下 Shift 拖动一次放置或清除多块格子。

添加如下物品后需要在相同位置添加触发器：

传送门：触发器 id 为目标关卡 id

齿轮类怪物：触发器 id 为移动方向(0 为纵向，其他为横向)。

任务编辑器：

每编辑完成一个任务后点击保存(保存在内存中)，在完成所有变更后点击关闭，提示是否保存到原文件，点击“是”存储文件，点击“否”放弃所有更改。

对话框背景 XML 生成器：

按提示输入背景宽高及左上角坐标，生成无拉伸变形效果的对话框背景 XML 文件，及全部资源名称与对应矩形区域参考信息。

辅助资源：

Kenney (CC0 协议美术资源)

<http://www.kenney.nl>

TinyXML2

<https://github.com/leethomason/tinyxml2>

像素地图编辑器 — 李良