*Today Is A Good Day 开发者手册*

**代码规范：**

1. 符合Google代码规范
2. 所有宏定义均需写到宏定义固定的文件夹。且按类别规范写入，标清用途或功能，除字符串外尽量用int型实现。
3. 一些为以后做接口必须用的宏定义写在最前面优先级最高。例如做输出时会有CHINESE以后可能还会有ENG等等
4. 类的声明及相关函数使用方式可以写在头文件中。
5. 图片必须放在指定文件夹中。检查点：且标清用途和名称及标号并在群内共享文档填写。
6. 除活性炭cooperation文件夹外，检查点：禁止任何人以任何形式新添加cpp文件，但可以创建相应的头文件。如有需要创建cpp文件，请提前于群内说明后由zy创建。特别的如有特殊cpp允许创建已在cpp中说明
7. 敬请期待……

**特别注意：**

1. 各文件夹下会有一个与文件夹名字一样的cpp文件，主要目的是①假如整个文件由一人所写或多人合作时如有一个共同的基类，里面可以提供一些所有cpp均可用的函数或成员，则写入此cpp文件；②如果有一些整个这个文件（里面任何一个子类）都可以用的工具函数，不必写到总工具函数的cpp，写在此处就好；③按理说每个sprite往场景里渲染时都应在自己的cpp中实现，但以防有一些场景需要额外单独实现（以便总场景调用），那请写在这个cpp文件中。如果有进入house调用house内部场景的实现也写在此处。
2. 第一条中control的文件夹例外，其主文件更名为Game main.

第一条中tools文件夹例外，具体见cpp文件。

**项目文件分布及其注意点：**

**文件一： Control**

Gamemain:

Menu:

Time:

Season:

Whether:

**文件二： Map**

Tree:树所有类型及基本功能1.倒下2.遮挡判断3.空地长树

Stone：类似树但不涉及遮挡对矿洞出现不同层当中不同石头概率不同

Plough：要有耕地及其状态1.是不是耕地2.种了什么，浇水情况，是否得病，成长进度最好用三维数组或链表完成

House：

Sundry：杂项类

**文件三： Person**

要有成员energy条，health条，金币等，且提供函数调用和设置这些值，且需要在scene中实现

Bag:

Move:人物移动及遮挡关系

Action:思考：是否直接继承自move更好？

Fish:实现钓鱼功能

**文件四： Setting**

用于实现整个设置界面包括背景音乐、音效、窗口大小、保存并退出、保存并退出至menu、合作模式房间号。

Setting:

Music：

Sound：

**文件五： Store**

实现统一的存档和读档功能

**文件六： Cooperation**

期待活性炭的精彩表现

文件七： Defination

Totaltools: 对整个项目均适用的工具集

Definition: 代码实现中 所有宏定义以及全局变量 枚举类型及 const 类型

注意：/\*\*\*特别注意：所有宏定义分类实现，标清用途\*/

/\*\*\*特别注意：宏定义除了字符串类尽量用int型数字完成\*/

文件八： resource

存放图片