**python实践： 游戏之 - 控制台小游戏**

# 一 实现功能

用面向对象的开发模式来实现一个简单的游戏PK功能，程序通过实例化两个对象，交互进行一个游戏PK的过程

系统功能模块：

1. 查看游戏故事背景

2. 查看人物角色信息

3. 开始游戏（ 选择角色进行 PK ）

4. 退出系统

# 二 文件目录结构

python\_games (文件主目录)

|------ main.py (主程序文件)

|------ conf (配置文件夹)

| |-- setting.py (程序配置文件)

| |-- templates.py (定义程序的输出菜单及功能信息模板)

| |-- user.xml (角色信息文件)

|------ files (存放预定义文件的目录）

| |-- attack\_talk.py(攻击后对话信息文件)

| |-- drama (游戏背景描述文件)

|------ module (程序模块目录)

| |-- common.py (公共函数模块)

| |-- games.py (游戏模块)

| |-- people.py (角色类模块)

三 分析

people.py 角色：个人角色信息，接招，出招，与另一角色对话，主角色，非主角色，生存状态

games.py 游戏：启动游戏->选主角色，选择出招，显示角色状态

common.py公共：非角色功能，加载模板，进行角色xml解析

conf :对控制台输出模板进行输出控制

四 用到知识点

1. 类的定义及类的实例化

2. xml文件的生成及读取