《JavaScript》

**推箱子游戏实训报告**

题 目：推箱子游戏

姓名 学号：20172000 崔冉

班级：17级软件工程1班

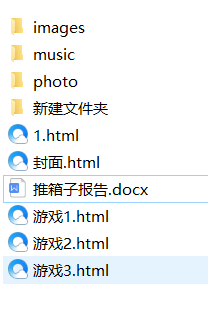
1. **实训目的**

通过本学期对JavaScript的研究，我们掌握了一些制作游戏的技术，虽然不娴熟还有待提高，但是一些技术含量较低的小游戏还是很容易让我们掌握的。此次游戏程序设计的目的，主要是熟习在制作游戏方面所需要的技巧，将自己的游戏尽可能多的运用所学到的技术，并且将在课程上面学到的知识付诸于实践，并从实际操作中，找出自己的不足之处进行弥补。

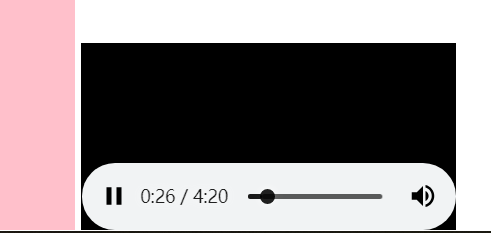
1. **游戏介绍**

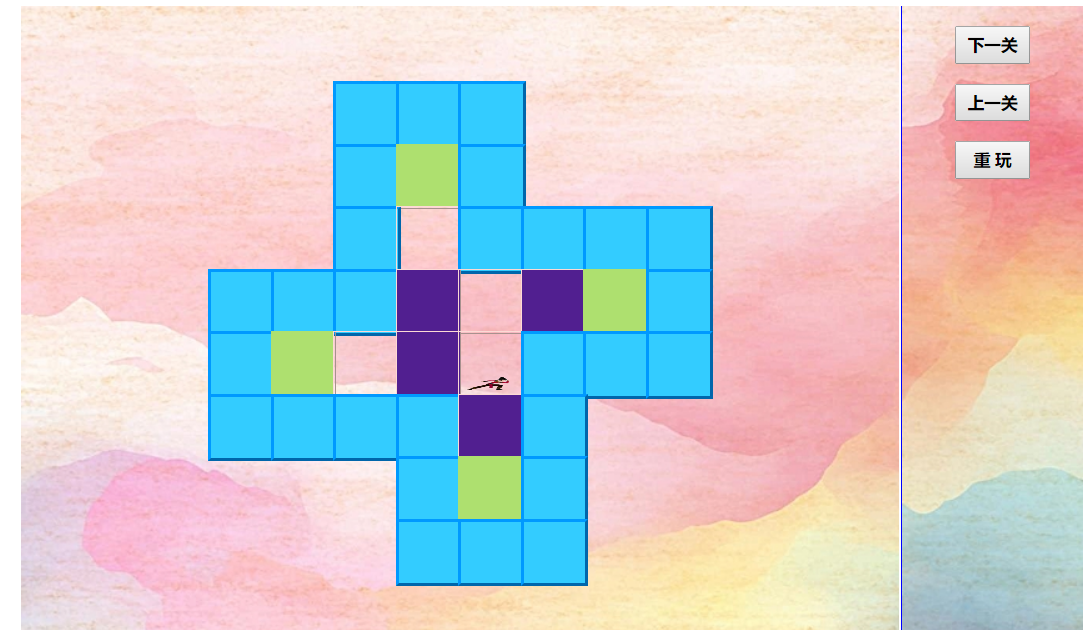
在一定的范围里，要求人把木箱从开始位置推放到指定的位置。由于箱子只能推不能拉，所以需要巧妙的利用有限的空间和通道，合理安排移动的次序和位置，才能顺利的完成任务。通过移动上下左右键来控制小人的移动，从而推动箱子。当人把箱子全部推到指定的目的地时过关。人物通过推动箱子到达目的地以在游戏中取胜，同一时刻只能有一位玩家进行游戏。

附图：











1. **游戏的部分实现**

程序关键的地方有两部分，一是加载地图，二是用方向键控人的移动。画地图主要由两个函数来实现，首先用加载位图函数来画出单个图片，然后再用调用加载位图的函数来画出整体的地图。用方向键控制人的移动时，要注意全面地考虑到各方面的问题，需要详细的分析各种情况**。**

1. 通关后可跳转下一关的程序代码

if(checkAnswer())

{

alert("恭喜您过关！");

document.onkeydown=null;

window.location.href =("游戏2.html");

}

1. 上下一关和重玩的程序代码

<div id="bb">

<p><input name="button" type="button" class="botton" id="button" value="下一关" onClick="window.open('游戏2.html','\_parent')"></p>

<p><input name="button2" type="submit" class="botton" id="button2" value="上一关"></p>

<p> <input name="button" type="button" class="botton" id="button" value="重 完" onClick="window.open('游戏1.html','\_parent')"></p>

</div>

六、**心得**

在设计这个程序中我主要学会了如何运用以下有关JavaScript的知识

1) 函数定义是要做到顾名思义是很重要的，它对读程序的人正确认识程序十分重要，在修改这个程序的过程中也能很快找到程序各模块的作用，大大增加了程序的可读性。

2) 在做程序的时候先列框架，将这个程序所要达到的目的（功能）分析出来，选择正确的数据结构然后在将程序模块化，按照模块编写函数更加简单合理。

3）学会了有关头文件的使用方法，及系统调配问题的解决方法。

4）了解到了注释的重要性。