



吃掉小球

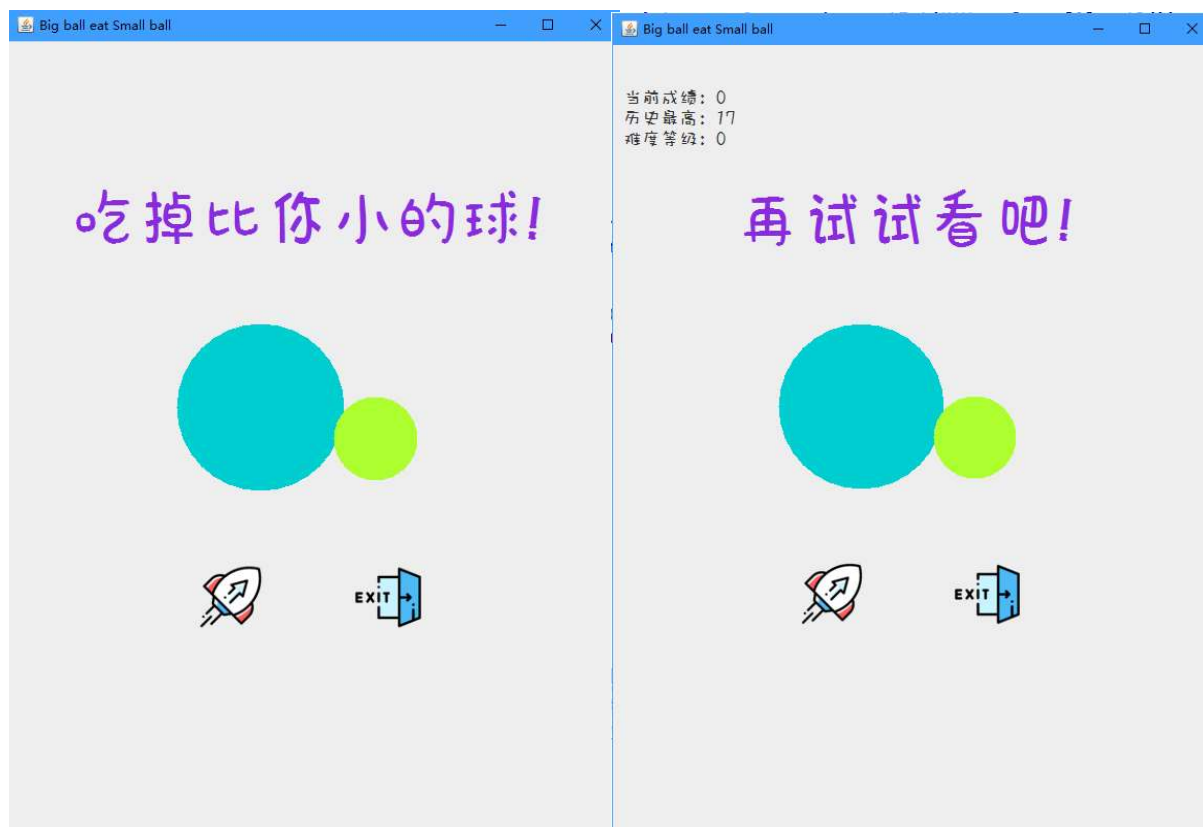
JAVA结课大作业—大球吃小球

小组成员：邓发珩、吉柏言、侯博宇

---

# 游戏介绍-开始结束

2019



01 点击火箭  
开始游戏

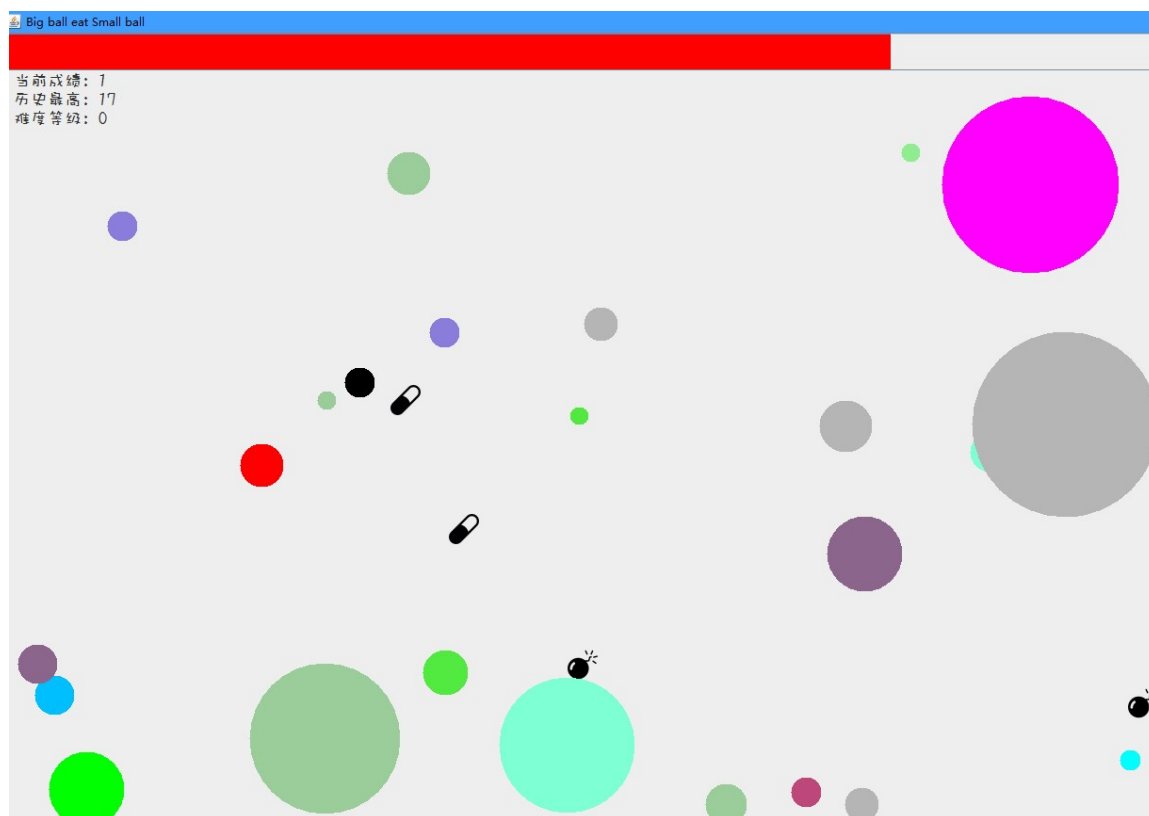
02 点击Exit  
退出游戏

03 右上角显示当前  
成绩和历史最高

04 退出自动保存  
最高成绩

# 游戏介绍-主界面

2019



01 进度条缓慢减少  
吃小球进度条+

02 吃黄球  
玩家变回初始值

03 吃药进度条+++  
吃炸弹Game Over

04 难度等级  
每10分增加等级

# Game程序架构

2 0 1 9



GUI

游戏界面的设置、球的绘制、成绩的显示等一切UI控件的显示和设计。



MyUtils

一些工具函数的集合，比如获取随机颜色、读取成绩、将成绩写入文件等

Circle、  
PlayerCircle



游戏生成的球，保存其位置、半径、颜色移动的方向和速度等。

Game



游戏逻辑控制，4个控制线程：

- 1、控制玩家球的移动
- 2、控制敌人球的移动
- 3、更新成绩，更新难度等级、游戏结束回收资源
- 4、控制游戏的进度条

# 小组分工

2019

## 邓发珩

游戏初始UI的设计，编写GUI类、Circle和PlayerCircle类，完成程序整体框架的搭建

## 01 程序框架

## 游戏逻辑 02

## 吉柏言

根据初步的程序框架进行游戏逻辑的设计，编写玩家移动、敌人移动和更新成绩三个线程以及吃黄球变小的彩蛋。完成游戏初版。

## 侯博宇

在游戏初始版本的基础上，添加进度条控制，添加炸弹和胶囊等新的元素，保存历史最高成绩到文件。完成游戏第二版。

## 03 游戏增强

## 收尾完善 04

## 邓发珩

优化游戏代码逻辑、添加游戏难度等级的功能，UI界面的再次美化。游戏后期测试和bug修复，优化整体代码增强健壮性，PPT汇报。

# 项目总结

2019

## 小 结

- 采用Git版本控制，GitHub云平台协同开发
- 基于传统大球吃小球游戏，融入更多新鲜有趣的元素
- 游戏逻辑、代码框架等由小组各成员自主思考完成

## 扩 展

- 键盘控制模式
- 敌人的球相互碰撞反弹
- 网络双人对战模式，多人挑战模式

# Github地址

2 0 1 9

<https://github.com/dengfaheng/EatBallGame>

The screenshot shows the GitHub repository page for 'dengfaheng / EatBallGame'. The repository description is 'java大作业, 大球吃小球游戏'. The repository statistics show 13 commits, 1 branch, 0 packages, 0 releases, and 3 contributors. The repository is on the 'master' branch. The file list includes:

File	Commit Message	Time
.settings	font	2 days ago
res	all done	3 hours ago
src/com/hust/game	final	3 hours ago
.classpath	fistst	3 days ago
.gitignore	add boom	2 days ago
.project	fistst	3 days ago
README.md	游戏逻辑完成--吉吉	16 hours ago

The README.md file is highlighted at the bottom of the list.



感

谢

聆

听