

<Web前段技术实训课程大作业-大富翁僵尸>

2015080121 软工52 李在弦

2015080123 软工52 韩润在

发布的链接

- <https://dlwogus5038.github.io/dazuoye2/>

功能清单

- 开始界面，游戏模式（多人模式和人机大战模式）



用户在开始界面中可以选择游戏模式，游戏模式可以分成两大类。第一个是多人模式，多人模式是一个用户可以控制多个僵尸的游戏模式，还有一个游戏模式是人机大战模式，这个模式中用户只能控制第一个僵尸，然后其他的僵尸都是由电脑来控制的，相当于一个人机。

- 游戏说明动画



点击按钮之后，可以看到游戏说明动画。为了告诉用户怎么玩这个游戏，我们实现了一个说明游戏的动画。

- 骰子



在游戏界面的中间有黄色箭头的这个地方是骰子区域。游戏说明动画结束之后，一个骰子从上面掉到这个方，然后通过点击骰子的方法来可以转骰子，转骰子之后，按照骰子数字僵尸可以移动。在这个功能中还实现了骰子滚动的动画。

- 僵尸移动功能

实现了僵尸移动的功能

- 用户状态框



用户状态框显示僵尸所有的钱，和僵尸所有的保护盾个数。还有在这个框架里面用三个感叹号来告诉用户当前用户是谁。

- 开始地点



- 草地（购买功能）



除了开始地点和中间的 21 个地方以外，没有什么特殊的图片的地方都是草地。

僵尸到了某个草地之后，如果这个草地是没有人买过的，那么可以交钱买这个草地，买完了之后如果别的僵尸到这个地方的话，需要交通行费。

如果这个草地是本人买过的，那么可以种一植物。种植物之后这个地方的价格和通行费会变高

如果这个草地是别人买过的，那么交通行费之后，如果钱够多的话，可以买对方的草地，然后还是钱够多的话，可以种一个植物。

如果这个草地是别人买过的，还有对方已经种好了一个植物，那么只能同时买草地和植物了。交通行费之前，如果钱不够，那么需要卖自己买过的草地和植物。如果卖完了也钱不够，那么这个僵尸就死。

交通行费之后，如果钱还够多，那么可以接着买对方的草地和植物，如果钱不多，那么不能买了。

- 提示框功能





僵尸要购买草地还是植物的时候，还有使用保护盾的时候，会弹出这个提示框，然后让用户选择点击确定还是取消。

- 提示动画



如果用户的钱有变化，那么用提示动画来告诉用户钱增加，还是减少了的。由绿色字体动画来表示钱增加了多少，还有由红色字体动画来表示钱减少的多少

- 无人岛功能



僵尸到了这个地方之后就失去转两次骰子的机会。

- 除草机功能



僵尸到了这个地方之后，需要放弃自己的一个地方。

- 赌博场功能



到了这个地方之后，用户再要转一次骰子，然后如果骰子数字是偶数，那么可以获得“数字*100”的钱，还有如果是奇数，那么用户的钱会减少“数字*100”

- 保护盾功能



僵尸到了这个地方之后, 获得一个保护盾。以后僵尸到了别人的草地上之后可以用保护盾。用这个之后可以不交通行费了。

- 世界旅游功能



僵尸到了这个地方之后, 可以选择去自己想去的的地方, 但是不能去对角四个地方。

- 僵尸死亡功能



用户钱低于 0 的时，僵尸会死。实现了僵尸死的动画。

- 结束界面



别的僵尸都死了之后，最后活着的那个僵尸就胜利

- 僵尸和草地类

```
function player(type, id) {
    this.id = id;
    this.img_id = type;    //该player的tag id
    this.x_pos = 0;        //player的x坐标
    this.start_x_pos = 0;  //player开始地点的x坐标
    this.y_pos = 0;        //player的y坐标
    this.start_y_pos = 0;  //player的开始地点的y坐标
    this.at = 1;           //player站着的地点
    this.is_start = 1;     //判断player是否第一次回合
    this.money = 1500;     //player带的金额
    this.guard = 0;        //player带的盾个数
    this.is_imprisoned = 0; //判断player是否在无人岛
    this.walk = 0;         //player移动了多少步。
    this.is_dead = 0;      //判断player是否死
    this.is_ui = 0;        //判断player是否ai
}

function place(id) {
    this.id = id;          //该place的id
    this.type = -1;        //place的类型。0是有特殊效果的地点。1是价格最低的地点。3是最高的地点
    this.owner = 0;        //该place所有人的id
    this.x_pos = 240;       //place的x坐标
    this.y_pos = 600;      //place的y坐标
    this.status = -1;      //判断该place有没有植物
    this.go_where = 1;     //判断该place在哪。1是在左边。2是在上边。3是右边。4是下边。
    this.price = 0;        //该植物的价格
    this.to_go = 0;        //如果to_go为1时，在该place站着的player向上移动。2时向左，3时向下，4时向右。
}
```

遇到的困难及解决方法

- 添加 gif 文件

我们当时想在 canvas 标签里面画 gif 图片，但是这样做总是显示静态图片。所以我们在网上查了一些东西，然后最后用 img 标签来实现了这个功能。

- 实现多线程

因为我们上这门课之前没使用过 javascript，所以一开始做大作业时，不知道怎么实现多线程，然后在网上查之后用 setTimeout 和 setInterval 来实现了多线程。

- 界面谁先出来，谁后出来

用 z-index 来解决问题了

心得感言

- 通过这门课，我们学会了怎么使用 html，css 和 javascript 的。我们真的感谢老师们给我们学习这些东西的机会的。