

## 小组分工与贡献率说明文档

首先，我们共同参与了讨论会，在将项目的方向决定下来之后，再讨论了项目的具体内容。根据项目的不同部分，确定了每个人要负责实现的 **feature**。

1、袁晓晖负责核心运作部分的代码，即完成游戏场景中格子的创建与运行，能够实现格子的初始化和不同行为，以及相关游戏规则的实现(游戏结束的判定、得分统计等)。

2、李祖兴负责场景控制部分的代码，即提供游戏的主场景，其中包括了游戏背景、各个游戏元件、游戏的转场和 **BGM** 的处理。

3、刘畅负责数据处理部分的代码，其中包括实现得分统计层的接口和实现最高分的存储。

4、龙俐伶负责 **loading** 界面设计部分的代码，要求设计的界面简洁，提供游戏开始的按钮，且画面自然切换。

5、林小敏负责正六边形类部分的代码，实现六边形的创建与绘制，改变六边形不同参数的接口，包括颜色、边长，以及获取坐标和判断点与六边形位置关系的接口。

最后，我们共同整合和审核了我们的代码，最终完成项目。

附表：组员贡献率

组员	贡献率
袁晓晖	
李祖兴	
刘畅	
龙俐伶	
林小敏	