

# 2021软荣

## 期末答辩PPT

Q I M O D A B I A N

小组成员：王子安，袁枫烨，何庐坤，孙泽

# 目 录

## CONTENTS

【 项目简介】

【 项目完成情况】

【 项目亮点 】

【项目中使用的C++特性】

## 项目简介

### 主选题

以鸡地求生游戏为原型  
进行了游戏设计

### 架构设计

基类  
Actor  
Item  
Weapon  
Bullet  
myNetwork



### 项目重要时间节点

- 5. 10项目创建
- 6. 14联机模式设计开始
- 6. 17单人模式趋于完善
- 6. 20项目完成

### 小组分工

- 王子安：英雄各种相关、技能、  
敌人各种相关、联机相关、
- 袁枫烨：各种武器相关、子弹相关、  
音效添加，局内道具拾取
- 何庐坤：地图、物理引擎、  
刚体设置碰撞检测、联机
- 孙泽：场景、场景UI、  
场景切换相关、局内道具拾取

## 项目完成情况

### 基础要求：

单机部分全部完成  
联机部分已完成数据层的搭建，实现基础的数据交互，房间创建、加入等功能，只是游戏逻辑尚未完全完成。



### 加分项：

1. 多种多样的局内道具物品（各种子弹包、护甲包）
2. 游戏音效（包括BGM，攻击、换弹、换武器音效等）
3. 画面精致，UI多类
4. 人物延时呼吸回血
5. 外挂（当某两个键同时按下时会有特殊效果）
6. 移动方式采取八向移动方式。

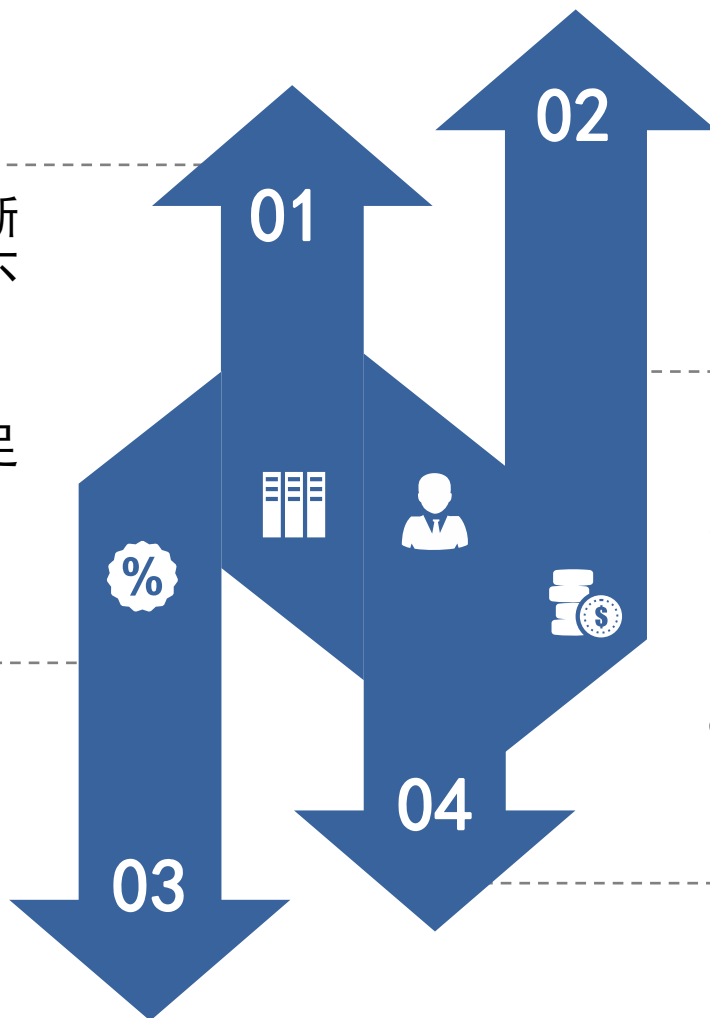
## 项目亮点

1. 每一个物体与物体之间的判断都是依靠物理引擎来实现的，不同物体与英雄的碰撞响应不同。

2. 在游戏中引入了大地图，满足多人游戏的需求。

3. 引入视野系统，做到了视野跟随角色移动。

4. 引入了智能AI索敌系统，敌人采取会采取“风筝打法”，提高了游戏难度与趣味性。



5. 设计了多种武器与多种道具，大大提高了游戏的可玩性。

6. 用了一个 `Const.h` 管理全部的常量，在代码中尽量不使用裸值。

7. 引入了计时器，实现了游戏时间的记录与角色呼吸回血。

8. 功能全面、画面齐全的UI

## 项目中使用的C++特性

01

[初始化列表]

02

[lambda 表达式]

03

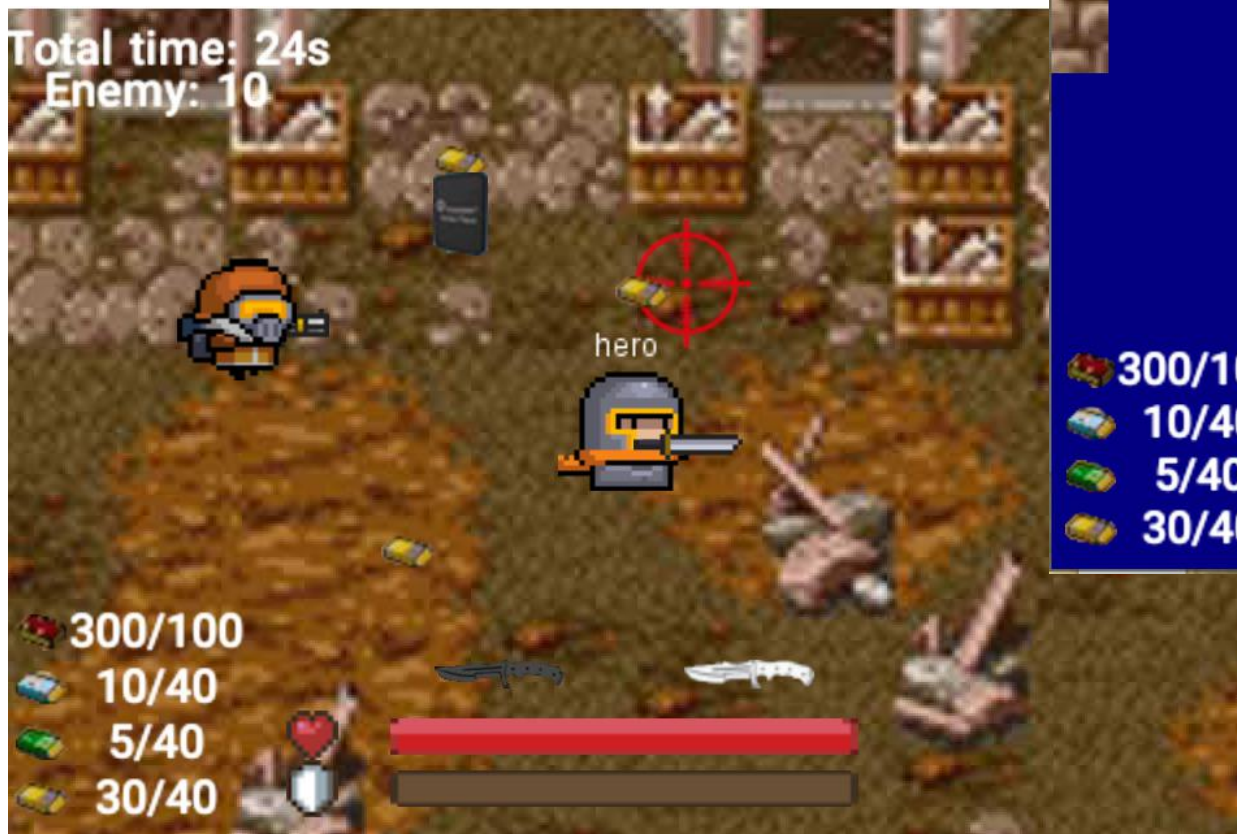
[类型推断 (auto) ]

04

[范围 for 循环]

## 实况截图

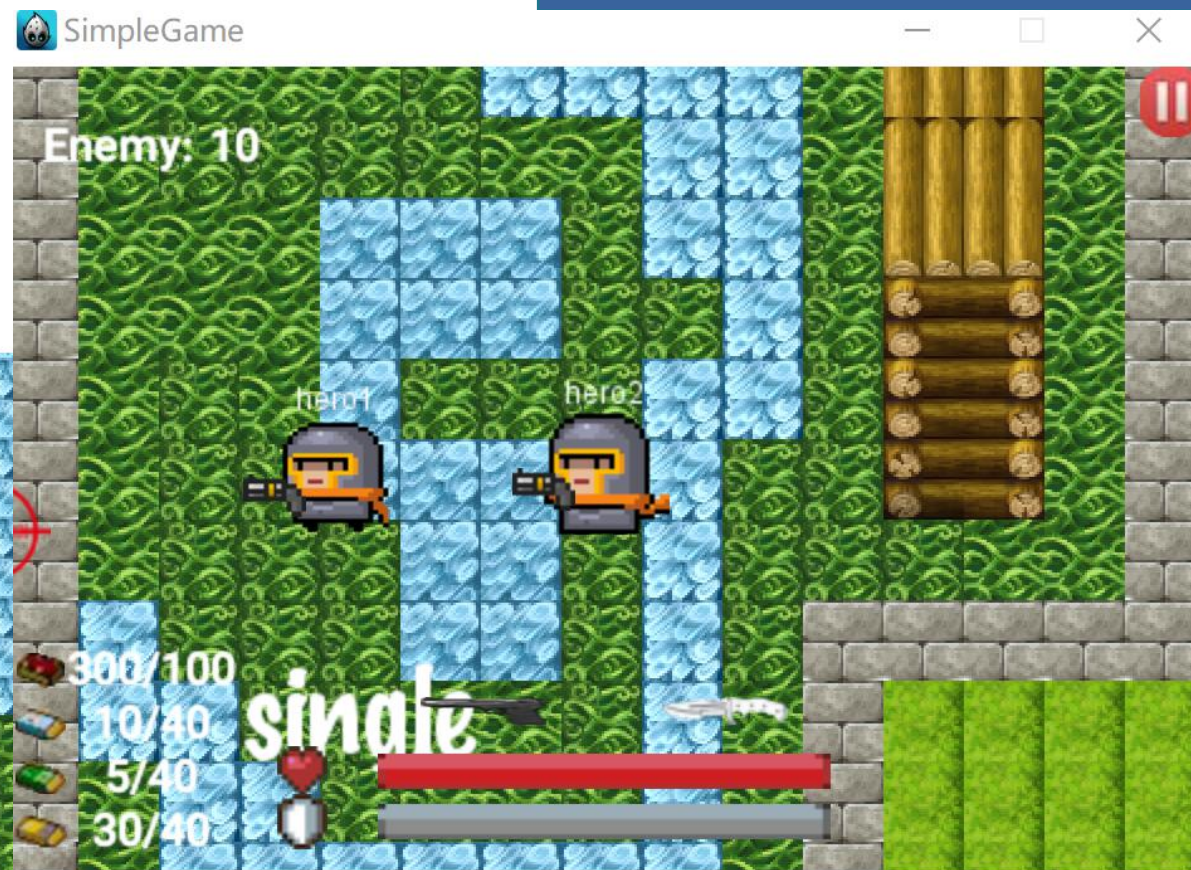
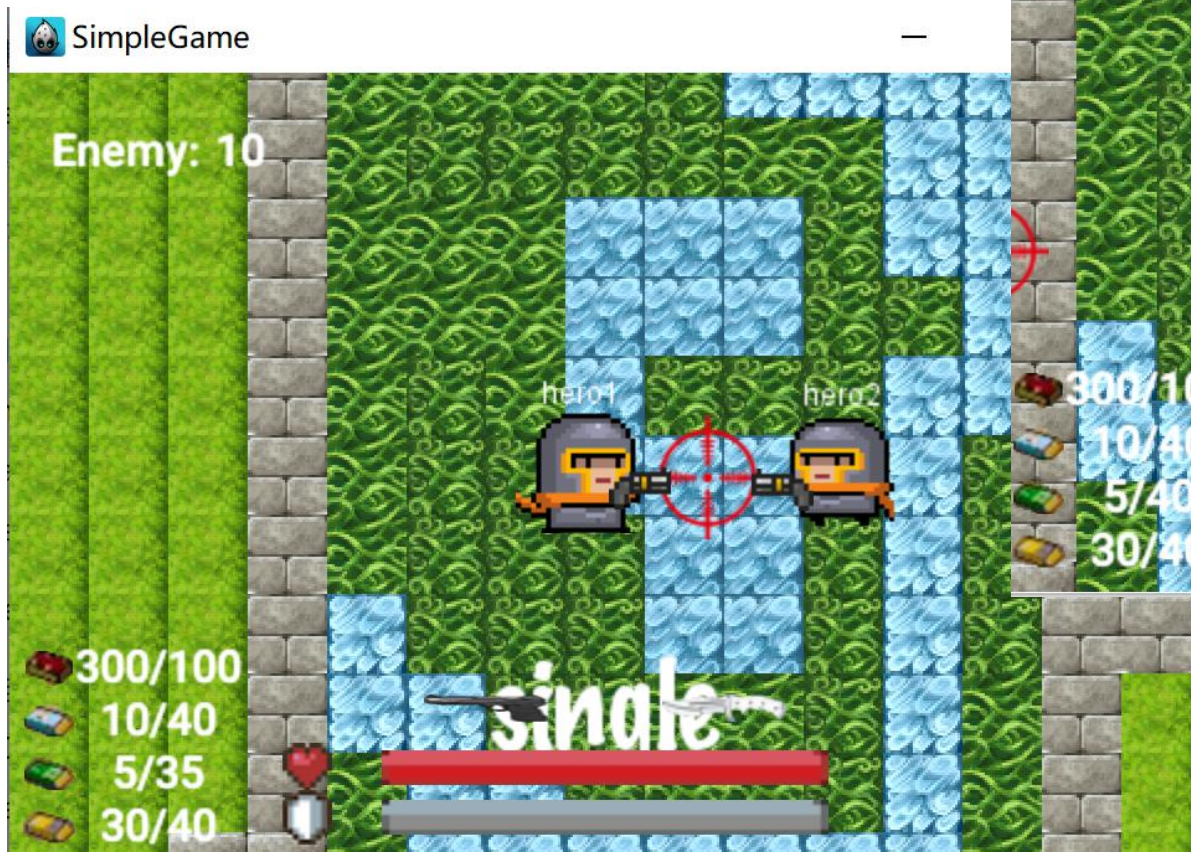
## 单人模式





## 实况截图

## 多人模式





THANKS

感谢聆听