**实训项目报告**

**实训项目：飞行棋**

语言：qml+C++

项目人员：杨哲，杨森，董梦丹

项目说明：飞行棋游戏，可单人/双人/四人对战，鼠标点击飞机进行移动。

分工：算法部分三人进行讨论。

特效，背景及帮助由杨哲完成。

设置，菜单界面及素材由杨森完成。

飞机，控制界面及函数由董梦丹完成。

遇到的难点及解决方法：

1. 索引路径实现

实现飞机的飞行路径互相独立，涉及到了索引的用法。参考了百度飞行棋游戏设计文档，掌握了这种思路并将其转换成代码进行了实现。

1. 撞子实现

采用数组进行保存，实现在飞行飞行途中检测敌方飞机并且限制其回机场的算法。在新提交中修改掉跳棋的bug。

1. 局域网实现

实现双人对战局域网连接。