

西北工业大学

课程设计（大作业）报告

课程名称：《Python 程序设计》

课程编号：U08M11077.01

设计题目：2048 小游戏开发

组员名单：敖冠舒 唐中磊 王骏松 王一帆

联系方式：134 0324 7575

设计时间：2022 年 12 月

目录

1. 设计概述	2
1.1 设计目的	2
1.2 设计内容	2
1.3 应用平台	2
1.4 开发工具	3
1.5 软件库	3
1.6 软件测试	3
2. 详细设计	4
2.1 总体方案	4
2.2 功能实现	4
2.2.1 游戏基础配置	4
2.2.2 主函数的实现	4
2.2.3 棋盘和方块的绘制	5
2.2.4 方块移动的控制	7
2.2.5 AI 功能的实现	7
2.2.6 其他功能的实现	9
3. 完成情况	11
3.1 程序运行结果	11
3.2 程序使用说明	11
3.3 主要研究过程	11
4. 设计总结	11
4.1 成员分工	11
4.2 存在的问题	11
4.3 改进措施	11
4.4 课程收获	11
4.5 对课程的建议	12
5. 附录	12
5.1 程序源代码	12
5.2 其他	12

1. 设计概述

1.1 设计目的

本项目通过 Python 语言实现 2048 小游戏，从而掌握《Python 程序设计》课程中的知识，更好地掌握 Python 语言的基本语法和编程思想，提高编程能力。与此同时，本项目还可以让我们更好地了解游戏开发的基本流程，从而更好地掌握游戏开发的基本知识，在此过程中队员分工合作，提高团队协作能力。

1.2 设计内容

本项目通过 Python 语言实现 2048 小游戏，实现游戏的基本功能，包括游戏界面的显示、游戏的开始、游戏的暂停、游戏的结束、游戏的重新开始、游戏的分数统计等功能。除此之外，还实现了游戏的难度选择、AI 模式的实现等高级功能，通过 AI 模式，可以让玩家在游戏中获得更好的游戏体验。

1.3 应用平台

表 1-1 硬件、软件环境一览表

	指标	版本参数
硬件环境	CPU	AMD R7-5800H
	RAM	16 GB
软件环境	操作系统	Windows 11 Pro 22H2
	Python	Python 3.8.15

1.4 开发工具

表 1-2 开发工具一览表

工具	版本	用途
PyCharm	2022.3	代码编写
Anaconda	2022.11.1	Python 环境管理

1.5 软件库

表 1-3 软件库一览表

库名	版本	用途
pygame	2.1.2	游戏界面的显示等
numpy	1.24.0	数组的处理

1.6 软件测试

本程序的测试数据主要包括游戏界面的显示、游戏的开始、游戏的暂停、游戏的结束、游戏的重新开始、游戏的分数统计等功能的测试，以及游戏的难度选择、自动托管模式的实现等高级功能的测试。其中，游戏界面的显示、游戏的开始、游戏的暂停、游戏的结束、游戏的重新开始、游戏的分数统计等功能的测试，主要通过人工测试的方式进行测试，而游戏的难度选择、自动托管模式的实现等高级功能的测试，主要通过自动化测试的方式进行测试。

2. 详细设计

2.1 总体方案

本项目采用模块化和面向对象的方法，将程序分为多个类，每个类负责一个功能，类与类之间通过接口进行通信，类与类之间的通信方式采用函数调用的方式，类与类之间的数据传递采用参数传递的方式，类与类之间的数据共享采用全局变量的方式。

具体来说，本项目采用的类有：**Main** 主函数类、按钮类、**Ai** 类等，用于实现游戏界面的显示、开始、暂停、结束、重新开始、分数统计等功能。

本项目使用四个.py 文件实现上述功能，分别是 **main.py**、**config.py**、**ai.py** 和 **game.py**，其中 **main.py** 是主函数，用于调度各个模块以实现功能；**config.py** 是配置文件，主要负责游戏参数的设置；**ai.py** 是 AI 算法文件，用于实现游戏的 AI 模式，**game.py** 是游戏文件，用于绘制游戏界面，实现具体的游戏功能。

2.2 功能实现

2.2.1 游戏基础配置

在 **config.py** 文件中，实现了一些基础配置的设置。如：

- 游戏界面的大小
- 方块和背景的颜色
- 方块的阶数
- 游戏帧率（默认为 60）
- AI 模式的操作速度（默认为快）

2.2.2 主函数的实现

初始化一个游戏的主类，准备开始运行游戏。

这段代码是一个 Python 程序的主函数，它定义了一个名为 **Main** 的类。在这个类中，定义了一个名为 **init** 的特殊方法，这个方法会在创建 **Main** 类的实例时被调用。

在 **init** 方法中，首先调用了 **pygame** 库的初始化函数，然后设置了窗口的标题和大小，设置了游戏的帧率，创建了一个游戏的实例，创建了一个 **AI** 类的实例。

在这个方法中还有一些其他的变量，比如 `self.state`、`self.catch_n` 和 `self.step_time` 等，这些变量在程序的其他地方也会被使用。

```
class Main():
def __init__(self):
    global FPS
    pygame.init()
    os.environ['SDL_VIDEO_WINDOW_POS'] = "%d,%d" % (100, 50) # 设置窗口位置
    self.set_win_wh(WINDOW_W, WINDOW_H, title='2048') # 设置窗口大小和标题
    self.state = 'start'
    self.fps = FPS
    self.catch_n = 0
    self.clock = pygame.time.Clock() # 创建一个Clock对象
    self.game = Game(SIZE) # 创建游戏对象
    self.ai = Ai() # 创建AI对象
    self.step_time = config.STEP_TIME # 每步的时间间隔
    self.next_f = ''
    self.last_time = time.time() # 上一步的时间
    self.jm = -1 # 用于记录上一步的方向
```

2.2.3 棋盘和方块的绘制

为了实现游戏界面的绘制，定义了一个名为 `draw_map` 和一个 `draw_block` 的方法，用于绘制棋盘和方块。

在 `draw_map` 方法中，首先使用两层循环来遍历棋盘上的每一个格子，并调用“`draw_block`”函数来绘制每个格子；然后检查当前的游戏状态，如果游戏已经结束（即“`state`”变量为“`over`”或“`win`”），则绘制一个半透明的黑色矩形，并调用一个名为“`draw_text`”的函数来在棋盘上绘制文本。文本内容根据当前的游戏状态而定，如果游戏已经结束则显示“`Game Over!`”，如果游戏胜利则显示“`Victory!`”。

```
for y in range(SIZE):
    for x in range(SIZE):
        self.draw_block((x, y), self.game.grid.tiles[y][x])
```

```

if self.state == 'over':
    pygame.draw.rect(self.screen, (0, 0, 0, 0.5),
                      (0, 0, GAME_WH, GAME_WH))
    self.draw_text('Game Over!', (GAME_WH / 2, GAME_WH / 2), size=25,
                   center='center')

elif self.state == 'win':
    pygame.draw.rect(self.screen, (0, 0, 0, 0.5),
                      (0, 0, GAME_WH, GAME_WH))
    self.draw_text('Victory!', (GAME_WH / 2, GAME_WH / 2), size=25,
                   center='center')

```

在 draw_block 方法中, 使用 xy 表示一个元组, 表示方块的位置, number 是一个整数, 表示方块上的数字。draw_block 函数计算出每个方块的大小, 并使用 Pygame 库绘制一个矩形。矩形的颜色由”number” 参数决定, 如果”number” 小于等于 2048 则使用”COLOR”字典中的值, 否则使用蓝色。如果方块上的数字不为 0, 则调用”draw_text” 函数在方块中间绘制数字。

```

def draw_block(self, xy, number):
    one_size = GAME_WH / SIZE
    dx = one_size * 0.05
    x, y = xy[0] * one_size, xy[1] * one_size
    color = COLOR[str(int(number))] if number <= 2048 else (0, 0, 255)
    pygame.draw.rect(self.screen, color,
                     (x + dx, y + dx, one_size - 2 * dx, one_size - 2 * dx))
    color = (20, 20, 20) if number <= 4 else (250, 250, 250)
    if number != 0:
        ln = len(str(number))
        if ln == 1:
            size = one_size * 1.2 / 2
        elif ln <= 3:
            size = one_size * 1.2 / ln
        else:
            size = one_size * 1.5 / ln

```

```
self.draw_text(str(int(number)), (x + one_size * 0.5, y + one_size * 0.5 -
size / 2), color, size, 'center')
```

2.2.4 方块移动的控制

为了实现对方块移动的控制，定义了一个名为 `get_grid` 的函数。`get_grid()` 函数接受两个参数：`tiles` 和 `directions`。`tiles` 参数表示当前棋盘的状态，是一个二维数组，存储了每个格子的值。`directions` 参数表示要进行的移动方向序列，是一个字符串的列表，其中每个字符表示一个方向，“U”表示向上移动，“D”表示向下移动，“L”表示向左移动，“R”表示向右移动。函数的作用是模拟移动棋盘，首先它会创建一个 `Grid` 类的实例，然后把当前的棋盘状态复制给这个实例的 `tiles` 属性，然后按照 `directions` 参数中的顺序对棋盘进行移动，每次移动后调用 `add_random_tile()` 方法在棋盘上随机添加一个新的格子。最后返回棋盘的状态。例如，调用 `get_grid([[2, 4, 8, 16], [32, 64, 128, 256], [512, 1024, 2048, 4096], [8192, 16384, 32768, 65536]], ["U", "L", "D", "R"])` 将会模拟向上、左、下、右四个方向依次移动，并在每次移动后随机添加一个新的格子，最终返回移动后的棋盘状态。

```
def get_grid(tiles, directions):
    g = Grid(config.SIZE)
    g.tiles = tiles.copy()
    for direction in directions:
        g.run(direction)
        g.add_random_tile()
    return g.tiles
```

2.2.5 AI 功能的实现

在 `ai.py` 这个文件中，定义了一个名为 `Ai` 的类，用以解决游戏自动操作的问题。首先，`Ai` 类包含了一个名为 `get_next()` 的方法，它用于获取下一步的最优移动方向。它接受一个参数 `tiles`，表示当前棋盘的状态。首先调用 `get_num()` 方法计算当前棋盘上有多少个格子是已经有数字的，如果超过棋盘的一半就随机返回“U”或“D”两个方向之一。然后 `gen_next` 首先会计算出一个数值 `kn`，它是当前棋盘的已有数字数量的平方与 20 之间的最小值，但是不能超过 40。

然后使用 `itertools` 库的 `product()` 方法生成所有可能的移动序列，对于每个序列都调用 `get_grid()` 方法和 `get_score()` 方法来计算分数，并将结果存储在一个列表中。每一种操作由两个方向（"U"、"L"、"R"、"D"）组成，分别表示上、左、右、下四个方向。然后，使用 `get_grid()` 函数模拟执行这两步操作，并计算每一种操作的得分。最后，将所有得分按照从小到大的顺序排序，并返回得分最高的操作。

在这段代码中，计算得分的方式是使用 `get_score()` 函数，该函数又使用了另外两个函数：`get_bj2_4()` 和 `get_bj_4()`。前者用于计算棋盘上有多少对相邻的数字相等，后者用于计算棋盘上有多少个数字为 4。最后，将这两个数值相加并乘以一个常数，得到最终的得分。

另外，这段代码中还有一个名为 `debug()` 的方法，它用于模拟执行单步操作，并输出每一步操作的结果。这可以帮助我们理解自动玩 2048 游戏的原理。

还有，这段代码中还有一些其他的方法，例如：

- `get_num()` 函数用于计算当前棋盘上有多少个格子是已经有数字的。
- `H()` 函数用于计算某个数字的“深度”，也就是该数字的对数。这可以帮助我们评估某个数字在棋盘上的位置。

最终得到的最优方向是得分最高的操作中的第一个方向。具体来说，`get_next()` 方法会使用 `itertools.product()` 函数枚举所有可能的两步操作，然后计算每一种操作的得分。最后，会将所有得分按照从小到大的顺序排序，并返回得分最高的操作中的第一个方向。

例如，假设某一次调用 `get_next()` 方法时，计算出了以下几组操作：

- ("U", "L") -> 得分 = 10
- ("U", "R") -> 得分 = 20
- ("L", "D") -> 得分 = 15
- ("R", "D") -> 得分 = 25

在这种情况下，最终得到的最优方向就是“R”。因为在所有计算出的操作中，得分最高的操作是 ("R", "D")，并且这个操作的第一个方向就是“R”。

```
class Ai:
    def __init__(self):
        self.g = Grid(config.SIZE)
```

```

def get_next(self, tiles):
    score_list = []
    tn = self.get_num(tiles)
    if tn >= self.g.size ** 2 / 3:
        return "RD"[np.random.randint(0, 2)], 0
    kn = min(max(tn ** 2, 20), 40)
    for directions in itertools.product("ULRD", repeat=3):
        fen = []
        for i in range(kn):
            t_g = get_grid(tiles, directions)
            fen.append(self.get_score(t_g))
        print(directions, min(fen))
        score_list.append([directions, min(fen)])
    score_list = sorted(score_list, key=(lambda x: [x[1]]))
    for d in score_list[::-1]:
        self.g.tiles = tiles.copy()
        if self.g.run(d[0][0], is_fake=False) != 0:
            return d[0][0], d[1] / kn
    self.g.tiles = tiles.copy()
    return score_list[-1][0][0], score_list[-1][1] / kn

```

2.2.6 其他功能的实现

在 game.py 中，我们还实现了一些其他的功能，例如：

- `is_full()` 方法用于判断棋盘是否已满，它会遍历棋盘的每个格子，空白返回 `False`，否则 `True`
- `get_random_xy()` 方法用于获取一个随机的空白格子的坐标。它会调用 `is_zero()` 方法判断某个位置的数字是否为 0，如果是，就返回这个位置的坐标，否则就继续随机生成坐标
- `set_tiles()` 方法用于设置棋盘上某个位置的数字。它接受两个参数，一个是位置的坐标，另一个是数字，然后通过坐标索引设置棋盘上对应位置的数字

- `add_random_tile()` 方法，在棋盘上随机添加两个数字
- `add_tile_init()` 方法用于初始化棋盘
- `__init__` 方法：初始化了类的 `size` 和 `tiles` 属性
- `is_zero` 方法：判断指定位置的砖块是否为 0
- `get_random_xy` 方法：获取一个随机的坐标
- `add_tile_init` 方法：初始时设置两个砖块
- `move_hl` 方法：移动某一行或某一列
- `is_over` 方法：判断是否结束

3. 完成情况

3.1 程序运行结果

（程序运行的中间和最后的结果，并配上说明）

3.2 程序使用说明

（程序的使用说明，包括程序的运行环境、运行方法、运行结果等）

3.3 主要研究过程

（详细描述你设计、调试程序的过程，类似开发日记）

4. 设计总结

4.1 成员分工

（详细描述每位成员姓名、学号、班级、院系，以及分工完成的任务）

4.2 存在的问题

（描述你的程序存在的问题，以及你的改进意见）

4.3 改进措施

（对你设计的程序，未来可以从哪些具体地方使用什么措施进行改进）

4.4 课程收获

（对每位成员参加本课程的感想和收获）

4.5 对课程的建议

5. 附录

5.1 程序源代码

见电子压缩文档 XXX.zip 文件（无需粘贴程序源码）

5.2 其他

若有其他附录文件，可写于此处，组织好格式

表 5-4 毕业设计计划进度表

阶段	任务	完成标志	时间规划
1	第一阶段的任务·····	成功搭建·····	2019.12-2020.1
2	第二阶段的任务·····	成功验证·····	2020.1-2020.2
3	第三阶段的任务·····	成功验证·····失效，并优化·····增强	2020.2-2020.4
4	第四阶段的任务·····	成功完成毕业设计	2020.4-2020.5

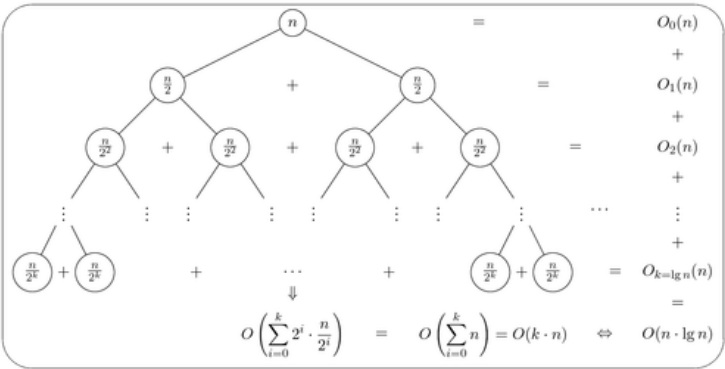


图 5-1 Merge sort recursion tree：一张示意图