

小组报告

小组成员

组长：冯炆 3170101202

组员：韩耕诗 3170103236

组员：马韡宁 3170104730

一、问题及背景

《超级机器人大战》系列游戏（以下简称《机战》）是由Banpresto公司发行的一款策略角色扮演游戏，游戏内玩家需要指挥自己所拥有的机器人在不同的场景与敌人进行战斗，战斗部分为回合制策略战斗方式。

本组将针对该游戏的战斗部分进行还原，即实现一个类似于《机战》的战斗部分的回合制策略游戏，玩家可以在自己的回合内操作属于玩家一方的机器人棋子对属于电脑操作的棋子发起攻击，在玩家回合结束后电脑一方可以依据一定的逻辑对玩家一方发起攻击，直到决出胜负（某一方棋子被全数击败）。棋子具有包括生命值、每回合最大移动距离在内的各种属性。棋子还拥有技能，技能属性包括攻击力、最大攻击距离、最大使用次数、伤害值等属性。

二、开发计划和分工

2.1开发计划

需求分析：7月8日

程序初步编写及调试：7月9-12日

程序迭代及调试：7月13-16号

2.2分工

2.2.1分工计划

冯炆：Model层编写及数据设定

韩耕诗：View层和App层编写

马韡宁：Viewmodel层编写及程序使用图片的绘制

2.2.2实际分工

冯炆：Common层编写、Model层编写及数据设定

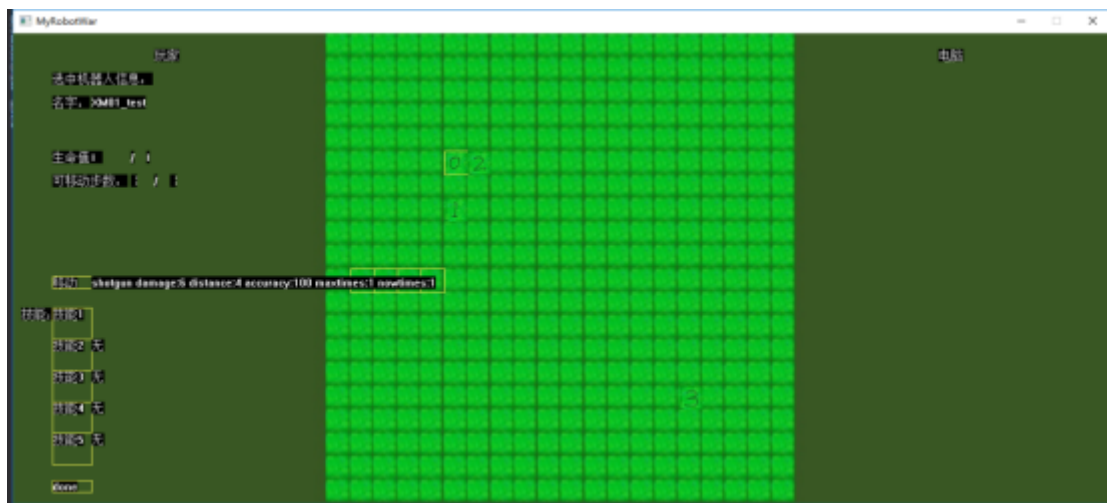
韩耕诗：View层、App层和Viewmodel层编写及部分Common层的类定义

马韡宁：部分图片查找及处理

三、每轮迭代效果及最终运行效果说明

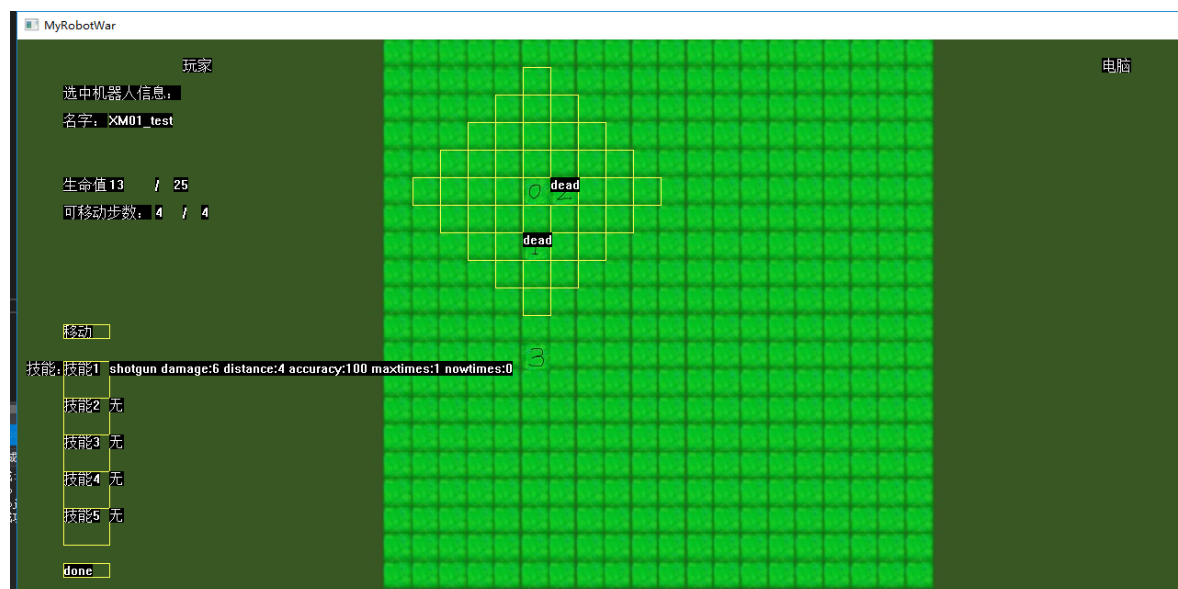
3.1 一轮迭代

在一轮迭代中我们以让程序正常运行为目标，图形界面较为简单，能够正常显示但是在运行过程中存在一些与预期不一样的错误。



3.2 二轮迭代

在二轮迭代中我们修复了一轮迭代中的bug，使程序能够正常运行。



3.3 三轮迭代及最终运行效果

在三轮迭代中我们改进了图形界面，并且加入了棋子可以拥有多个技能的设定，加入了游戏结束时对应的图片提示。

MyRobotWar

玩家

选中机器人信息:

名字: M15

生命值: 15 / 15

可移动步数: 0 / 5

移动

技能: 技能1 rifle damage:10 distance:8 accuracy:100 maxtimes:10 nowtimes:8

技能2 无

技能3 无

技能4 无

技能5 无

done

电脑

Robot 1: Trainrobot01
hp: 0 / 5 move range: 2 / 2
Skill 1: knife
damage:2 distance:2 accuracy:100
Skill 2: handguns:10 nowtimes:10
damage:4 distance:4 accuracy:100
maxtimes:10 nowtimes:10

Robot 2: Trainrobot02
hp: 0 / 15 move range: 5 / 5
Skill 1: knife
damage:2 distance:2 accuracy:100
Skill 2: handguns:10 nowtimes:10
damage:4 distance:4 accuracy:100
maxtimes:10 nowtimes:9

Robot 3: Trainrobot03
hp: 0 / 30 move range: 3 / 3
Skill 1: rifle
damage:10 distance:8 accuracy:100
maxtimes:10 nowtimes:10

Robot 4: Trainrobot04
hp: 15 / 15
Skill 1: knife
damage:2 distance:2 accuracy:100
nowtimes:10

15 / 15
damage:2 accuracy:100
nowtimes:10

好吧你赢了