第二周工作报告

专业班级：软件工程1班

学号：202430550672

姓名：黄泓源

本周工作内容：

本周主要利用上周所创建的三种类及其函数，并新增创造游戏函数，判断玩家答题是否正确函数，以及考虑了玩家答题失败是否查看答案或者是否再来的需要，创建了相关函数。

工作过程及心得：

在首次创建游戏函数中，思路还未完全明确，缺乏游戏创建所需的部分信息，如回合数、玩家相对路径的实现等。在完善所需信息的函数后，本人进行玩家移动的实现，遇到了没有进行地址传递导致玩家实际只进行了第一步移动的问题。在创建第一个关卡后，有了前面的经验，再创建之后关卡就迅速多了。实现五个关卡后，考虑到玩家有关需求，便再创建了查看答案函数等。

反思：

1创造游戏函数代码随着步数增长而越加冗长，但本人关卡中进行的移动部分有一定的规律，后续将考虑优化。

2可供游玩关卡目前数目较少，后续将进行增添。

3玩家答题界面较为简略，计划先将黑框框界面的答题界面进行初步优化，后续实现可视化界面创建更友好的界面

下周工作计划：

1. 将玩家答题时长、正确率、得分等信息引入player类同时实现记录时长函数以及给分函数等的功能
2. 将mananger类完善，使之能够保存玩家信息、展示玩家信息等。同时，将文件操作引入程序，实现将玩家信息等内容保存到文件中。
3. 实现程序创造关卡函数并进行难度选择