        第六周工作报告

专业班级：软件工程1班

学号：202430550672

姓名：黄泓源

本周工作内容：

1、创建了越界检查函数，保证随机生成关卡不会超过游戏界面。

2、在关卡挑战工程中增添了撤回按钮以及提示按钮

3、主界面更新了排行榜以及创意模式按钮，更新了排行榜功能，实现了排行榜的可视化，将排行榜分成了总分排行，无尽挑战排行，单题最快排行。

4、可视化了无尽挑战模式、查看信息功能、以及创造模式

5、运用文件操作可将玩家自创题目保存到题库，并能从题库中选择某一关卡进行挑战

6、优化了界面交互逻辑

工作反思：

随着可视化技术的不断运用以及先前实现的可视化函数的参照与变更，将各模式的可视化功能基本实现，目前欠最后一项创意模式还未实现，对本周的工作速度较为满意。

本周在实现排行榜功能时，再次运用到文件操作，这次有了之前的经验以及之前所写的函数的参考，实现得比预想的要快些。同时，在进行变量赋值时，再次遇到指针的深浅拷贝问题，在进行调试后能及时找出该原因并进行改正，不至于在排行榜功能卡壳太多。

对不符合自我想象的用户输入考虑较小，后续将增添有关函数进行相关处理。

下周工作计划：

1. 实现创意模式，开发更多玩法。将整个游戏最后一项功能实现。
2. 时间充裕将进行界面优化，让界面更好看些。
3. 界面优化的同时考虑用户的各种非理想的输入并加以防范如名字的规定，创造模式时用户非理想的创建。
4. 该程序目前只能做到运行时重新创建一个用户对象，后续考虑增添用户重登等功能。