

MyUNOGame - 一个局域网UNO游戏

成员分工

- 郑昱笙：组长，负责游戏界面的设计和实现，以及网络通信、多线程部分和总体架构设计；
- 孙崇惠：负责后端逻辑设计和实现
- 诸恬远：负责后端逻辑实现
- 王浩宇：负责前端界面设计和实现

目标任务

概要：

- 实现友好的图形用户界面
- 支持两种uno游戏模式，第二种模式可抢出牌；
- 支持 2 - 8 人游戏
- 支持单人游戏，不足人数换成AI
- 支持不同玩家局域网内联机参与游戏

游戏逻辑设计

- 第一次进入游戏时，跳出对话框提示玩家输入玩家姓名；
- 进入游戏的开始界面：
 - 游戏模式1
 - 游戏模式2
 - 联机游戏，进入后可以选择创建房间和加入房间；
 - 设置
 - 退出
- 设置界面：
 - 选择游戏人数
 - 更改玩家姓名
- 游戏界面：（大概
 - 进入游戏时如果是单机游戏随机初始化AI姓名；
 - 图形化显示牌堆最顶上的牌；
 - 图形化列表显示玩家手上的牌；
 - 显示参与的玩家列表，列表中显示：
 - 玩家姓名；
 - 玩家当前牌数；
 - 显示当前玩家操作剩余时间；
 - 三个出牌按钮：出牌、跳过并摸牌、叫uno
 - 获胜时跳出对话框：你胜利了

系统开发进度和计划

后端逻辑部分

2020/05/19-05/23

1. 搜集整理资料，了解大致的框架和所需的类。
2. 为了完善功能，发现需要增加喊uno和判断某玩家是否胜利的函数。

2020/0524-05/31

1. 设计所需的类，以及类之间的继承关系。
2. 设计各个类包含的函数，是实现功能的基础。

2020/06/01-06/05

1. 完成部分类中逻辑较为独立的函数。
2. 完成各个类的头文件部分。
3. 定义供前端调用的接口。

2020/06/06

1. 规范已经完成的代码格式，完善了注释。

前端界面部分

2020/05/19-05/23

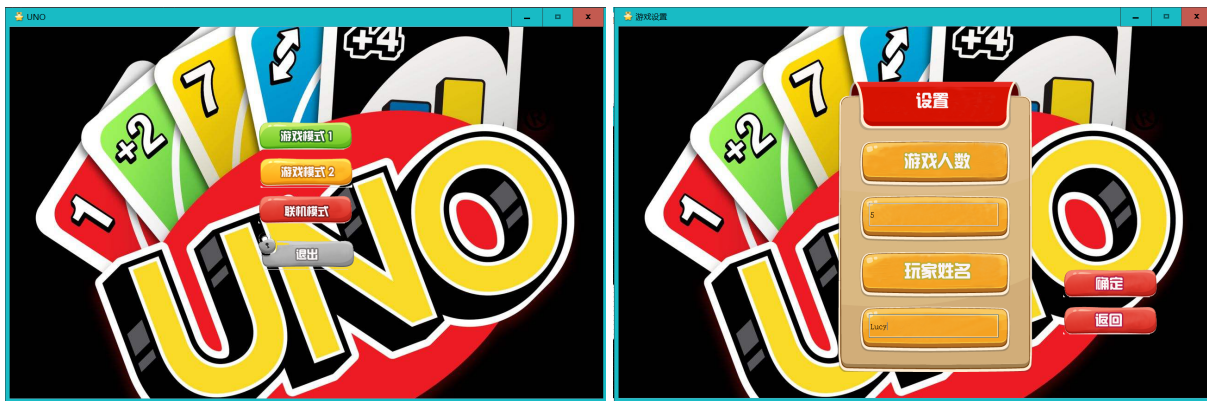
1. 搜集整理资料，选定使用QT作为ui框架，组员了解和学习相关知识；

2020/0524-05/31

1. 完成ui、交互逻辑的设计
2. 完成各个类的设计和代码原型验证

2020/06/01-06/05

1. 完成开始界面、游戏设置界面、游戏界面的实现；
2. 基本完成交互逻辑的设计；
3. 完成前端素材（图片等）的制作



之后的计划

1. 完成基础游戏的逻辑，前后端进行合并并进行联合调试
2. 尝试完成实现联网功能的任务。