**C程序设计小组讨论记录表**

讨论日期：\_\_\_\_\_2019\_\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_5\_\_月\_\_\_\_5\_\_日

|  |  |
| --- | --- |
| **姓名** | **学号** |
| 焦笑然 | 3180105869 |
| 常博宇 | 3180102943 |
| 张知宇 | 3180105087 |
| 题号：  讨论内容：  **黄金矿工框架讨论**  **开始界面**  一、基本需求   * （一）背景   + 1.游戏开始界面     - 1）按钮       * 新的游戏       * 继续游戏       * 游戏帮助       * 退出游戏     - 2）背景       * 贴图（待定）   + 2.游戏界面     - 1）水平线以上：矿工，蓝天     - 2）水平线以下：土壤，石头，抓钩，矿，钻石，炸药等等     - 3）顶端栏       * 【关于】         + 游戏帮助         + 游戏攻略         + 制作团队       * 【游戏】         + 重新开始本关         + 暂停游戏         + 退出游戏       * https://ss2.bdstatic.com/70cFvnSh_Q1YnxGkpoWK1HF6hhy/it/u=3871182841,629438363&fm=26&gp=0.jpg   + 3.游戏结束界面     - 1）按钮       * 新的游戏       * 退出游戏     - 2）背景       * 贴图（待定）   + 4.游戏暂停界面   + 1）暂停抓钩移动   + 2）弹出对话框，选择继续游戏或退出游戏   + 5.商店界面   + 1）大胡子老板   + 2）商品：药水，锦囊，炸药等 * （二）物品   + 1.矿 //核心     - 1）形状     - 2）大小     - 3）样式渲染     - ps：只画一个形状，放缩大小或旋转角度   + 2.药水、石块、钻石、炸药、神秘物品 //非核心 * （三）小人 * （四）钩子 * （五）游戏帮助 * （六）存档界面 * （七）打分板 * 1.现有金额 * 2.任务金额 * （八）倒计时   二、关注点   * （一）**如何优美地画出界面**   + 1.方案一     - 自己用libgraphics库画   + 2.方案二     - 自己读取二进制图片文件     - （详见白洪欢博客，可读取8/24bit位图） * （二）游戏开始及游戏说明   + **键盘、鼠标事件监听** * （三）动画   + **钩子的摆动**   + 小人的动作 //可以不做，不是核心功能 * （四）游戏难度设置 //不是核心   + 1.金矿的随机分布   + 2.根据难度梯度设置药水、金矿、石头、钻石数量和位置 * （五）bonus   + 背景音乐   **游戏进行**  基本功能   * （一）钩子摆动   + 匀速摆动就可以 * （二）**伸出钩子**   + 键盘事件监听 * （三）**判断 勾到金子**   + 1.够到金子以后如何显示拖回金子？   + （抓到侧面，但是拖回是需要抓钩居中）：可以直接刷新过去   + 2.核心部分   + 3.不规则形状如何判断     - * 1）二维数组标记地图       * 2）极坐标表示判断       * 3）钩子抽象为质点，监听坐标；       * 绘制物品时保留坐标，经过变换可以通过坐标生成一组区间；       * 当坐标位于区间之内的时候，则判定抓取成功 * （四）拖回金子   + 1.匀速拖回   + 2.bonus     - 根据金矿大小改变速度     - 使用药水后速度提升 * （五）计分 * （六）钩子落空：当钩子伸长达到一定长度时，快速缩回   **游戏结束**   * （一）定时器 * （二）更新排行榜   + 1.bonus     - 存档 //暂时不做   + 2.链表     - 存分数、时间、玩家名     - 命题作文：链表   **补充说明**   * （一）存档   + 1. txt文件在源exe目录保存玩家信息、关卡编号   + 2.对txt内容进行加密处理防止玩家作弊 * （二）关于游戏操作方式   + 键盘或者鼠标操作   题号：  讨论内容： | |