**C程序设计小组讨论记录表**

讨论日期： 2019 年 5 月 15 日

|  |  |
| --- | --- |
| **姓名** | **学号** |
| 焦笑然 | 3180105869 |
| 常博宇 | 3180102943 |
| 张知宇 | 3180105087 |
| 题号：  自选题目  讨论地点：  安中大楼    讨论内容：  **黄金矿工框架进阶讨论** 一、接口  * 一）菜单栏和游戏框在一个界面   + 1.点击菜单栏的任何一项，游戏暂停   + 2.退出菜单栏之后，游戏继续 * 二）写游戏过程的人需要预留的接口 * 1.用于开始界面和菜单栏   + 开始   + 结束（主动结束游戏，放弃，区别于游戏失败     - 三种结束方式       * 时间到了，结束       * 东西抓完了，结束       * 按了某个按钮或者某个键，结束   + 暂时不做的功能：（难度有点大     - 暂停、继续、存档  二、写法  * 一）开始界面   + 1.**背景**   + 2.游戏窗口标题   + 3.**按钮**     - **游戏开始**       * 进入下一个流程——游戏主体部分     - **游戏帮助**       * 说明，文字性的       * 显示游戏操作       * 说明一下：如果玩家直接点×退出的话是不能进入正常的数据存储流 程的。我们可以每当积分和时间发生变化时就进行文件的建立     - **排行榜**       * 先实现       * 从一个txt文件中读取       * 昵称、时间、分数       * 排行         + 后面加入一个新成绩的话，从txt文件中pop出所有数据，产生链表（已经是有序的了），然后插入一个node（本次游戏的昵称、得分、时间）。然后把这个链表导出为一个txt，覆盖原有的txt。这样一来txt只负责读写，不对本身的内容进行修改         + 需要两个函数   链表 导出为 txt文件  txt文本 读入 生成 链表   * + - 退出       * 把这框关了就行   + 4.音乐 //后面再加！     - 先实现可以放bgm     - 再实现静音     - 再实现好听的bgm     - 5.鼠标图形  三、游戏主体  * + 一）初始化界面 -开始游戏之后     - 背景     - 菜单栏     - 底端提示框   + 二）游戏界面&游戏过程     - 1.物品       * 矿、石头、钻石       * 商店后来再说，小猪算了、炸药、神秘物品、书、药水，好画的优先         + 在map标记物品的位置区间——用于后面的判断       * 数组or结构 记录物品的属性         + （x,y)         + 近似半径 r         + 属性——这是几号物品，对应什么效果     - 2.钩子       * 钩子摆动         + 匀速摆动就可以       * **伸出钩子**         + 键盘事件监听       * **判断 勾到金子**         + 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         + 核心部分         + 不规则形状如何判断   个人的几种思路  二维数组标记地图  极坐标表示判断  最好有其他思路：  钩子抽象成为质点，生成物品时就标记一个坐标区间，监听它的坐标；每个物品的绘制时保留一个坐标，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。  另一种方式  将物品抽象为圆形区域，用两点间距离判断是否抓到，担心效果不好——钩子做大一点   * + - * **拖回金子**         + 匀速拖回   钩子的运动  速度  放or收  头上带没带物品   * + - * + bonus   根据金矿大小改变速度  使用药水后速度提升   * + - * 计分         + 钩子收回来再积分         + 更新打分板         + 状态改为未抓取       * 钩子落空：当钩子伸长达到一定长度时，快速缩回     - 计时器       * 秒为单位       * 定时器 调用后         + flag++         + 更新计时板子         + 比对 是否到时间       * 不同关卡初始化不同的截止时间   + 三）本关结束     - 1.三种方式       * 某个快捷键退出       * 抓完所有东西，结束       * 时间到了，结束     - 2.记录您的分数，留下您的名字     - 3.进入到一个中间界面       * 跟开始界面很类似       * 如果后面进入下一关的话可以       * 解锁关卡列表 | |