1. 开发人员及每个人完成的内容：

方焯：将各板块模块化并整合到一起

乔蕴昭：GUI界面以及地图设计

李珊：怪物的一切相关

王梦瑶：吃豆人和铺豆子

1. 文件夹：

py文件：主体部分

maps.txt文件：存储了需要用到的地图矩形的坐标数据

eater.gif：吃豆人形象的图片

demon.gif：怪物形象的图片

winwinwin.gif：胜利表情包的图片

hahaha.gif:失败表情包的图片

1. 软件的功能介绍及使用说明：

Ⅰ.概述：

利用键盘方向键控制吃豆人的移动方向，按一次方向键，吃豆人就会按照所示方向一直走下去，直到撞墙。吃豆人经过地图上的豆豆会把豆豆吃掉，把地图上的所有豆豆吃掉就能过关。

普通豆豆（粉色小豆子）：吃掉一颗分数增加10点。

奖励豆豆（绿色大豆子）：吃掉一颗分数增加50点，并且增加一条生命。

怪物：怪物随机运动，吃豆人一旦碰到怪物会失去一条生命。

游戏共有5关，可以一关一关前进或者通过Select Level进行选择，在每一关你有初始的三条生命全部失去后会GAME OVER!

随着豆豆的减少，怪物和吃豆人的移动速度会加快，也就是说，随着每一关的进行，难度会上升。游戏愉快。

还有一个彩蛋：无敌版，通过Select Level进入。操作方法是没有变化的。只是判定输掉的条件不一样，无敌版判断输掉的条件：在最开始你有1,500,000HP，但是随着时间增加，它是慢慢减少的（每过0.0002秒，HP会-1，也就是每秒钟减少5000）；并且如果怪物吃了你一次，你的HP会减少20,000！HP减到小于0就失败了！

Ⅱ.每一部分代码的作用:

每一关的主函数按照如下构架：

赋予生命值和分数值→

建立画布并画好地图→

引入吃豆人和怪物的gif图→

建立表示关数的标签→

在地图中均匀地铺满小豆豆，并加上两个大豆豆→

调用deleteBeans函数，删除与地图中的墙块重叠的小豆豆→

设置表示吃豆人和怪物运动方向的变量→

进入循环：

绑定上下左右键盘与吃豆人移动的关系→

调用zhqEater函数，用于检验吃豆人按当前方向移动一次是否撞墙，如果撞墙，则吃豆人不再移动，如果不撞墙，则按当前方向移动→

调用eat函数，这是游戏运行的主要函数，在此函数执行时，当吃豆人的图像与豆豆的图像重叠时，会把豆豆的图像删除，看起来就像是吃豆人把豆豆吃掉了，每吃掉一个粉色小豆豆加10分，绿色大豆豆加50分并额外获得一条生命，你的生命值和分数会有两个标签分别显示。如果吃豆人碰到怪物，会失去一条生命，并返回初始位置，而吃掉吃豆人的怪物也会回到特定的复活位置。→

调用zhq函数，用于检验怪物按当前方向移动一次是否撞墙，如果撞墙，则吃豆人不再移动，如果不撞墙，则按当前方向移动→

调用zhuan函数，用于让怪物随机运动。该函数首先包含一个解决怪物卡住不动了的问题的budongle函数，另外包含4个验证怪物向上下左右的某个方向移动一次是否撞墙的函数，若撞墙，返回False，否则返回True。通过生成随机数，使怪物在路口随机运动。→

判断是否游戏失败，若游戏失败，则弹出一个带有表情包的窗口并询问是否重新开始，点击重新开始的按钮可以重玩此关。→

判断本关是否通过，若本关通过，则弹出一个带有表情包的窗口并询问是否继续下一关，点击继续的按钮可以玩下一关。