

项目文档

231880350 刘靖翔

1.项目环境

- 平台: Windows 11.
- 使用CLion进行编译.
- C语言环境: gcc version 13.2.0 (MinGW-W64 x86_64-ucrt-mcf-seh, built by Brecht Sanders).
- 编译选项:
 - CMakeLists: include_directories(Include) add_subdirectory(src) .
 - 编译指令: gcc main.c -o game_x64 -lSDL2main -lSDL2 -lSDL2_image -lSDL2_ttf -lSDL2_mixer -lmingw32
- 使用SDL2库.

2.游戏方式

1)键位操作:

- 在任何界面均可按esc键退出(游戏中退出时也会记录分数).
- 菜单界面使用小键盘切换选项(上、左选择前一个选项, 下、右选择下一个选项), 按空格(space)选择选项.
- 游戏界面长按空格为小人蓄力, 松开空格小人跳跃. 若游戏结束, 请按空格键以继续.
- 排行榜界面按空格退出.

2)玩法介绍:

- 操纵小人成功跳到下一个方块上可获得分数, 若跳到方块中心有额外加分.
- 随着分数升高, 游戏难度也会提高.
- 游戏中设置了特效方块和高难方块, 跳到特效方块上可触发特效, 跳到高难方块上可获得高额加分.
- 得分前五名会被记录在排行榜上, 以增加游戏的趣味.

3)杂项

- 游戏有音效, 可以打开声音游玩.
- 游戏标题中虽然带有"I wanna"字样, 但本游戏内容与"I wanna"无任何关联, 仅为设计美观需要.

3.总结与感想

- 本项目的文件结构组织和代码编写技巧主要借鉴了[助教](#)和[SDL2官方](#)的教程.
- 做项目时最感到困难的地方是难以确定需求, 尽管有SDL Wiki也不知道应当查找何种函数. 因此, 颇多参考了[SDL中文教程](#)和网上一些介绍SDL的帖子; 看了别人写的代码, 启发是很大的.
- 做项目的时候体会到的封装函数的好处, 是之前做OJ所不可能有的.

4. 素材来源

- 游戏中出现的特效方块音乐来自[史悲](#)《[少年的人间奇遇](#)》, 音效来自[David McKee \(ViRiX\)](#), Thank you! 🙏
- 游戏中的图片均为本人绘制.

完结撒花! 🎉