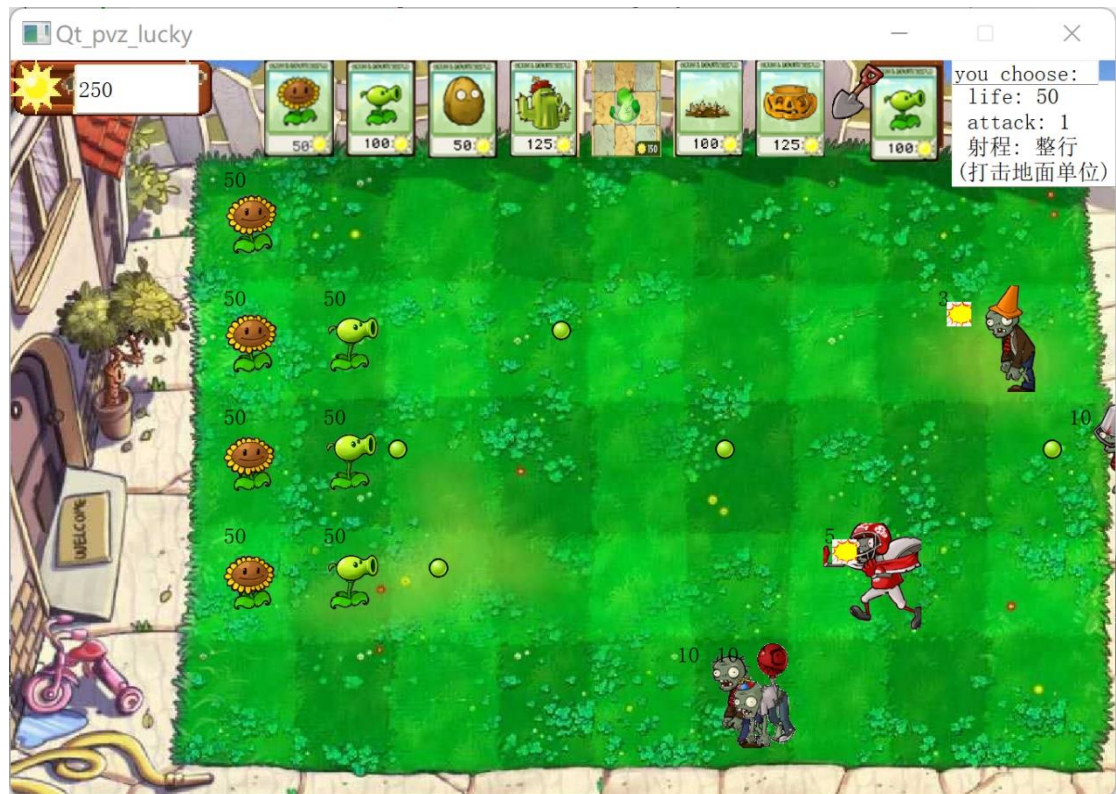


Project3 项目报告

攻击和受伤效果：



当导弹或者近战检测到僵尸时，对应僵尸头上用 qlabel 播放一个小火花，很短的时间后消失然后代表僵尸血量的数字减一

攻击就是正常的导弹，之前已经做好了，近战是 gif 动画效果

展示单位状态：

血量如上图，就是一个在头顶的数字

特殊状态，比如红色僵尸的技能，我会播放一段 gif

用鼠标互动：

像一般的植物除了血量，剩余的都是固定的，因此我设定的是你点击上端的卡片，我用 qttextedit 来在右上角给你呈现重要信息(如上图)

设置单位的策略：

在这里主要是我的南瓜：

南瓜可以在当前列一个合法位置生成坚果墙

我利用 radiobutton 并两两组成一组给玩家选择的机会



最上边的“l”按钮表示 left: 优先从左边合法位置生成坚果墙

下边的“r”表示 right: 优先从右边合法位置生成坚果墙

(不选择的话默认为 l)

玩家可以随时点击选择
如图我选择了 l:



根据我传入的 level 文件, 1 5 6 为近战的合法位置但 1 在最左端, 因此最靠左的合法位置是 5, 选 l 时正确的在 5 生成了坚果墙

注:

我的文件路径使用的是绝对路径 (qt 用相对路径老出错), 若出现编译错误, 简单修改 level.txt 位置即可。在 mainwindow.cpp 文件中

```
98         chooseLevel1Button->click();
99         chooseLevel1Button->tok();
100         ifstream in_file("C:/level1.txt", ios::in); //ifstream in_file("/level1.txt", ios::in);
101         if(!in_file)
102         {
103             cout<<"调整上一行的路径"<<endl;
104             exit(-1);
105         }
106         int x[200];
107         int i=0;
108         in_file >> x[i];
109         while(!in_file.fail())
110         {
```