## 炸飞机

1. 形式：微信小程序游戏
2. 游戏简介：经典的《炸飞机》是一种用纸和笔完成推理对战游戏，主要通过炸取方格得到的信息“空，伤，沉”来判断对方飞机的摆放位置，最先将对方飞机击沉的人获胜。我们设想以经典的《炸飞机》为基础，设立闯关模式和对战模式两种形式。

闯关模式：玩家在规定步数内，根据获得的线索成功炸毁飞机，并正确推断飞机的位置。在每一关成功后根据玩家完成情况进行一二三星的打分。关卡难度会通过增加飞机数量、飞机种类以及步数减少等形式逐渐升级。地图也会每10关更新一次。

对战模式：将经典的纸上对战升级为PVP联机对战形式

如果有必要，可能会设计人机对战算法

1. 其他功能

在两种模式中增添更多的可玩性，比如玩家获得的星级会设计累计奖励，使玩家乐于重复挑战关卡；完成关卡解锁不同的飞机皮肤奖励等等

## 11月7日至11月13日项目总结

1. 确立开发环境：通过比较微信开发者工具，unity和cocos creator三个软件的性能，根据权衡后我们选择使用cocos creator进行编译
2. 学习基本技术，设计项目：我们第一周的工作以学习技术和设计游戏大纲为主，没有开展实质性的代码编程
3. 团队分工：我们在本周分配了小组成员的主要任务，分工如下：

火喆同学：素材设计、绘制以及后续设计联机功能时所需要技术的提前学习

刘思呈同学：编写报告、小组汇报以及GitHub对接等文字性工作

范文超，程秉硕同学：实现游戏玩法的编译

王浩存同学：游戏整体框架代码的搭建

刘齐玮同学：具体关卡的设计、创新性玩法的设计

4.素材：我们在本周寻找与绘制了部分素材，如封面，以及基本飞机造型等

5.11月14日到11月20日项目安排：

在下一周完成游戏整体框架的搭建、棋盘与飞机玩法的实现、关卡具体设计以及更多所需素材