



一、项目分工

学号	名字	角色	班级	职责	贡献
13331388	庄梓嘉	组长	晚上班	负责应用主要代码，页面设计，部分美工及 PS	40%
13331375	周腾	组员	晚上班	负责数据代码，导入及展示	30%
13331384	庄汉权	组员	晚上班	负责数据获取，数据处理，部分美工	30%

二、开发环境

C#

三、项目阐述

名称：炉石传说法师打法详解

简介：

《炉石传说》是暴雪娱乐开发的一款集换式卡牌游戏。其中套牌是你在游戏当中使用的牌组。在一场游戏中，你能且只能携带 30 张卡牌，你可以通过个人喜好及战术需要，来从你所拥有的全部卡牌中，自由选择 30 张，这个组合即被称作套牌。

根据你所选择的卡牌类型的不同，你的战斗风格也会迥然相异。你可以选择更多的法术牌来展现英雄的本领，也可以搭配各不相同的随从来战斗。套牌中所包含卡牌类型的不同，会决定你的战术。本应用主要介绍法师主流的七种打法及卡牌配置。

功能：

- (1) 可浏览法师可用所有卡牌；
- (2) 七种法师卡牌打法以及对应卡组；
- (3) 可查询卡牌并选中；
- (4) 可分享截图至邮箱；
- (5) 可点赞及点差；

亮点：

- (1) 风格在炉石传说传统风格上作一定修改，中文字体显得更加适合游戏风格；
- (2) 可以无需上网查询到法师所有卡牌信息、七种主流打法及卡牌配置；
- (3) 在画面上比应用商店其他同类应该更精致美化，趋向原游戏风格；
- (4) 嵌入炉石传说背景音乐，在浏览卡牌时也有如游戏一般的感觉；
- (5) 在浏览卡牌之余可以分享截图给朋友观看；

四、项目展示

启动页面




主页面





主页面 (AppBar)





000 001

 Home

 Like

 Dislike





吉安娜·普罗德摩尔

若要說誰最擅長把法力轉化成燃燒的烈焰,恐怕沒有人能和吉安娜相比。她會把套牌中大量的直接傷害法術肆無忌憚地砸在對手身上,包括許多強大的清場法術。再加上她那能夠有效地對付小型隨從的英雄技能,以及各種奧秘,吉安娜可算得上是一個全面而致命的對手。

英雄技能火焰衝擊:對任意目標造成一點傷害。

打法详解

 Share

 About us

打法详解

026 001

炉石传说



奥术智慧
抽2张牌。
类型:法术
稀有度:基础卡牌

暴风雪
对所有敌方随从造成2点伤害,并使其冻结。
类型:法术
稀有度:稀有卡牌

变形术
使一个随从变成1/1的绵羊。
类型:法术
稀有度:基础卡牌

冰枪术
对一个角色冻结。如果它已经被冻结,则改为对其造成4点伤害。
类型:法术
稀有度:普通卡牌

法师卡牌库:
法师可用卡牌共299张,其中包括法师限定牌36张,以及中立牌263张。
法师限定牌以法术类为主,搭配上不同的中立牌后可有多样打法。

法师卡牌库

平民基本卡牌

机械流进攻法

机械流中流法

蓝白随从控场

蓝白随从快攻

零件机械法师

亡语流奥秘法

法师卡牌库:



026 001

炉石传说



法师卡牌库:

法师可用卡牌共299张,其中包括法师限定牌36张,以及中立牌263张。
法师限定牌以法术类为主,搭配上不同的中立牌后可有多样打法。

法师卡牌库

平民基本卡牌

机械流速攻法

机械流中速法

蓝白随从控场

蓝白随从快攻

零件机械法师

亡语流奥秘法

平民基本卡牌:

001 001

炉石传说



平民基本卡牌:

平民基本卡牌是为初学者最容易收集卡牌为主,其中的基本牌均可在前期升级过程中系统赠送。

从中筛选出的30张基本卡牌,可以让初学者熟悉法师类卡牌的特性。

法师卡牌库

平民基本卡牌

机械流速攻法

机械流中速法

蓝白随从控场

蓝白随从快攻

零件机械法师

亡语流奥秘法

机械流速攻法:



003 001

炉石传说



机械流速攻法：

思路是前期随从铺场速攻,各种机械相辅相成,中期靠法术可以控制场而达到伤害不断档,后期上安东尼依靠各种随从留下的零件来换几发火球结束战斗。

法师卡牌库

平民基本卡牌

机械流速攻法

机械流中速法

蓝白随从控场

蓝白随从快攻

零件机械法师

亡语流奥秘法

机械流中速法：

028 001

炉石传说



机械流中速法：

在前期早早建立起局面,利用自己的随从不断压制对手的血量,持续的往场面上放出越来越具有威胁性的随从。最后火球术以及寒冰箭拥有很强的爆发能力,经常能造成出乎对手意料之外的伤害。

法师卡牌库

平民基本卡牌

机械流速攻法

机械流中速法

蓝白随从控场

蓝白随从快攻

零件机械法师

亡语流奥秘法

蓝白随从控场流：



024 001

炉石传说



蓝白随从控场法:

前期铺场让对手来解我们的牌,以打脸为主。一旦前期让我们蹭到足够多的血,后期用法术新卡就变得相对容易。2张冰锥和2张水元素使冰枪更加灵活,不再必须和寒冰箭捆绑使用,还可以利用冰锥在控场的同时解决对方的嘲讽怪。

法师卡牌库

平民基本卡牌

机械流进攻法

机械流中速法

蓝白随从控场

蓝白随从快攻

零件机械法师

亡语流奥秘法

蓝白随从快攻流:

001 002

炉石传说



蓝白随从进攻法:

中速打法,以随从站场优先,前4回合能够站住随从以压制对手的话,取胜的机会就很大了。有随从站场的情况下,法师的AOE和解牌能够很轻松的帮助随从打出伤害。火球在此套牌从更多时候是用来翻脸。一般10回合左右结束战斗。

法师卡牌库

平民基本卡牌

机械流进攻法

机械流中速法

蓝白随从控场

蓝白随从快攻

零件机械法师

亡语流奥秘法

零件机械法师:



010 000

炉石传说



零件机械法师:

前期以机械压场体系为主,配合寒冰箭、烈焰轰炸等解牌,中期4费的地精变术士则是其他所有职业的噩梦,后期以安森尼达斯为核心进行爆炸伤害输出,这样的法师在后期的爆发力不容小觑。

法师卡牌库

平民基本卡牌

机械流进攻法

机械流中速法

蓝白随从控场

蓝白随从快攻

零件机械法师

亡语流奥秘法

亡语流奥秘:

003 001

炉石传说



亡语流奥秘法:

这套卡组大大加强了奥秘法在前期作战能力,除了传统奥秘法必备的肯瑞托法师以及疯狂科学家,随机拖上奥秘的效果虽不如肯瑞托法师稳定,但是被解掉科学家的话不仅赚了卡差,而且赚了3点法力水晶。这个特效在前期影响非常明显。

法师卡牌库

平民基本卡牌

机械流进攻法

机械流中速法

蓝白随从控场

蓝白随从快攻

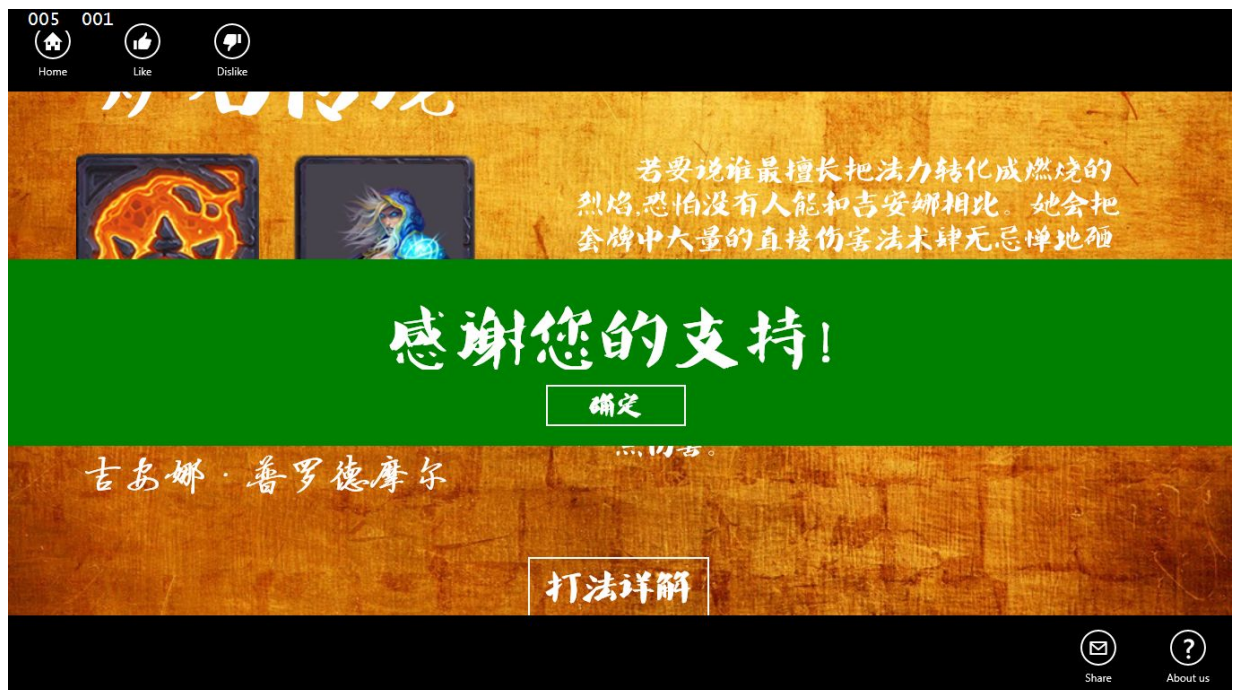
零件机械法师

亡语流奥秘法

打法详解 (Appbar)



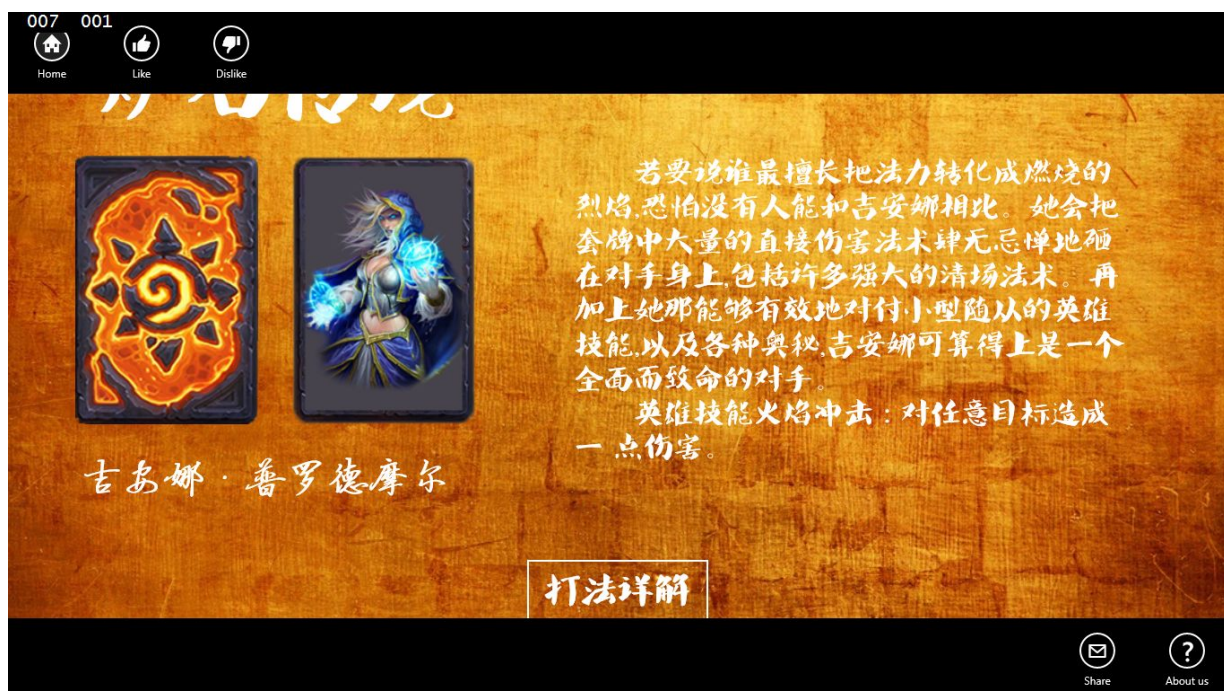
点赞按钮（Like）



点差按钮（DisLike）



主页面按钮



关于我们按钮 (About Us)



About Us

技术人员: 庄梓嘉、庄汉权、周腾

资料仅供参考

@2015 Win8 Midterm Project

关闭(C)



分享按钮



邮件发送



五、项目难点及解决方案

(1) 数据获取

卡牌的数据获取，各大网站上虽然都有卡牌的图片，但是一张张图片保存下来很不方便；多次尝试后，采用打开一个浏览完所有卡牌图片的网站，将其另存为保存到本地，然后在本地网站的文件夹里找出卡牌图片，将其挑出，并将其命名；至于卡牌所对应类型以及其稀有度，一开始是通过炉石传说盒子逐张查询，后来在百度云找到卡牌信息详解的 EXCEL 文件，将其下载后处理仅剩卡牌名字、卡牌类型、卡牌稀有度。

(2) 数据导入

数据导入一开始是把每张卡牌导入到 Assets 文件夹里，然后一张张卡牌引用路径，手动输入卡牌类型及卡牌稀有度；后来发觉效率太低，就将 EXCEL 文件中内容复制到代码中，再通过编写一个简单搜索语句，根据名字匹配相应的类型、稀有度，然后编写每个卡组内卡牌名字即可直接匹配好图片及相关信息。后来发现直接将卡牌信息存入 TXT 文件然后进行导入搜索会方便许多，但是由于效果跟之前没什么区别，就没有进行相应替换了。

(3) 数据展示

卡牌展示一开始想法是左侧一个 ListView，右侧是一个大图片，当选择 ListView 中的任意卡牌，即将其显示在右侧的大图片上；不过在处理其 index 时候多次尝试无果，最后只好退一步弄成 GridView 然后将对应信息显示在卡牌前一个块上。

(4) 消息框弹出



点赞点差按钮功能希望可以弹出一个消息框反馈信息，一开始使用的是 MessageDialog 一个类似报错错误的弹出框，不过这个弹出框格式固定，不能进行过多的修改美化，只能显示简单的文本信息和单独一个关闭按钮；经过部分资料参考后，采用了建立模块控件、用户控件相结合的办法，这样弹出的是一个小型页面，可以自由添加内容，修改格式，美化，按钮也可以自由搭配；原来的简易消息框就用来显示“关于我们”的简单信息。

(5) 页面跳转

MVVM 中的页面跳转需要用到 Command 相结合的做法，考虑到由于只是炉石传说单个职业法师的打法详解，所以没有使用到页面跳转，直接将主页面的部分内容隐藏，然后显示详解方面按钮和信息，通过显示/隐藏做到内容跳转的功能；后来想到可以用上面消息框弹出的第二种方法，将一个页面弹出，也是可以做到页面跳转，然后弄个按钮返回即可；

(6) 美工处理

在美工方面尝试多种字体后，使用‘叶根友特楷简体’更能符合整体风格，然后背景用的羊皮纸背景，颜色选的比较深，对比游戏中的浅色羊皮纸背景；在各种大小 Logo 图标处理上，使用的原游戏的图标，然后将其中间标志用 PS 扣出，在 PS 上进行不同大小 Logo 要求处理；以及将炉石传说标题弄成启动页面背景；背景音乐则使用炉石传说游戏中的 BGM。

六、项目总结

团队项目比个人作业更能让 Win8 应用开发相关知识用到实处，并且在不断讨论和修改的过程中，学到了更多之前不会的技巧。对于应用开发，经过这次项目后，最深刻之处在于一开始的功能设想，一开始假设了许多的功能吗，包括全职业的卡牌介绍，打法详解，可自由组合卡组，通过类型、法力、生命、职业、攻击等选项搜索到相应卡牌，然而在实现功能的时候，发现工作量过多，单是录入全职业卡牌就有接近 700 张卡牌，所以后来不得不弄成单职业的打法详解，由于显示的是卡牌图片、类型以及稀有度，法力等内容直接显示在卡牌图片当中，所以没弄多选项搜索的功能。至于自由组合卡牌，一开始用的导入卡牌方式不是通过名字匹配，而是逐条编写存入类中，所以一开始没能实现，后面发现可以实现时候，时间不多，所以放弃了。希望以后可以补充完整上述功能，使其成为一个完整的应用，类似炉石传说盒子一样的全方面多功能软件。