

# 总结报告:勇闯博雅塔

工物 02 史明磊 2020011245

本学期第一次学习编程相关知识后,在大作业的制作过程中,我不仅计算机知识,也让我懂得了一款软件是如何完成的。从前期的选题报告到后期的设计说明书、用户手册,我学会了一款软件设计的全部过程。

本次大作业设计的程序是一款游戏。设计者本人对游戏有一定的兴趣,因此编写大作业的过程也是享受的过程。在整个游戏的设计过程中设计者学会了游戏制作的基本思路。并且对于能够设计出一款完善游戏的公司与团队更加敬佩。像市面上《王者荣耀》类全民游戏的设计必然是倾注了无数设计者的心血,才能够将游戏的画质与优秀的操作达到一流的水准,希望在未来我掌握更多知识的情况下能够进行类似游戏软件的设计。

由于设计者第一次学习编程知识,缺乏算法基础与相关程序设计经验。因此本款游戏有许多功能并未上线。但设计者已有完善的构思与一定的优化想法。同时在本款游戏的设计过程中设计者也对于程序设计、游戏策划有了一定的了解与认识,改变了过去只能玩不能设计的能力缺陷。

未来在我学习更多编程知识后,我计划将购买装备、提升等级、学习技能、动画式对战显示、3D 游戏场景等更为复杂的交互模式与显示模式加入到勇闯博雅塔的游戏当中。同时希望将本款游戏的设计作为我编程学习与锻炼的开始,在未来编程学习过程中我将会不断提高程序的完善性与设计的完整性。

总结整个大作业的设计过程,我了解到了一款游戏设计需要美工、策划、宣发等多部门联合。其中游戏的基本运行模式与属性的设计是一款游戏的核心与灵魂,游戏美工则将一款游戏打造成了艺术品,需要更多美术设计知识,如 3D 场景建模、人物形象动态化等。

设计完这样一款游戏后,我对计算机知识有了更多的兴趣。例如如何将游戏进行联机操作?如何设计更持久更大型的单机游戏?如何建立完善的游戏设计思路?相信,通过我未来的不断学习,我将会对于这些问题有更深入的了解与认识。

最后感谢课程老师的帮助、感谢课程助教王勇和余翔的指导、感谢课程同学的鼓励、感谢所有参与内测的同学。让我制作完成这样一份充满成就感的大作业!