

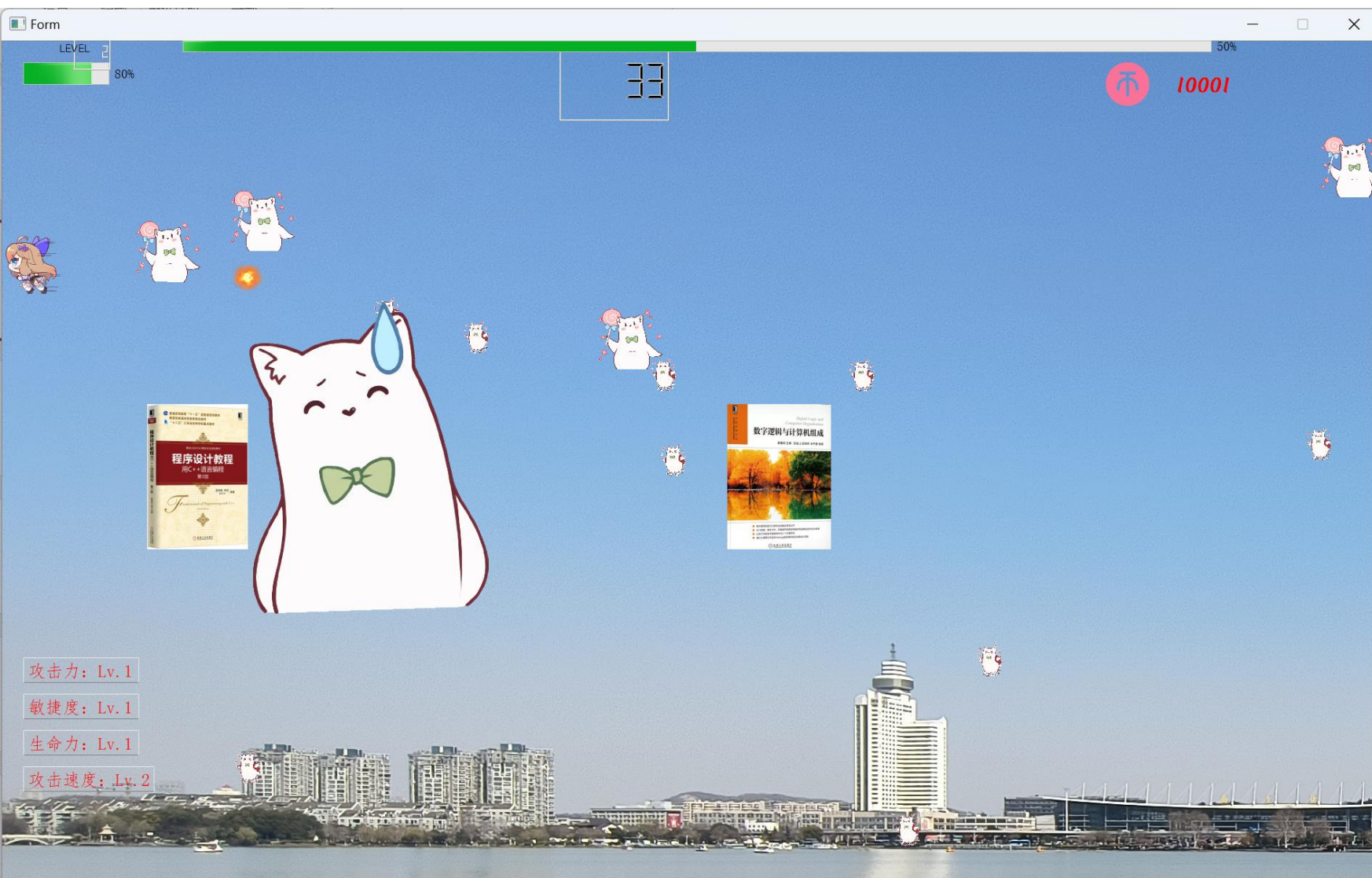
# [Asoul主题]期中游戏验收

## 221900447陈博闻

(UI、丰富度较差，看看鼠鼠的得分点就行了)



# 阶段一



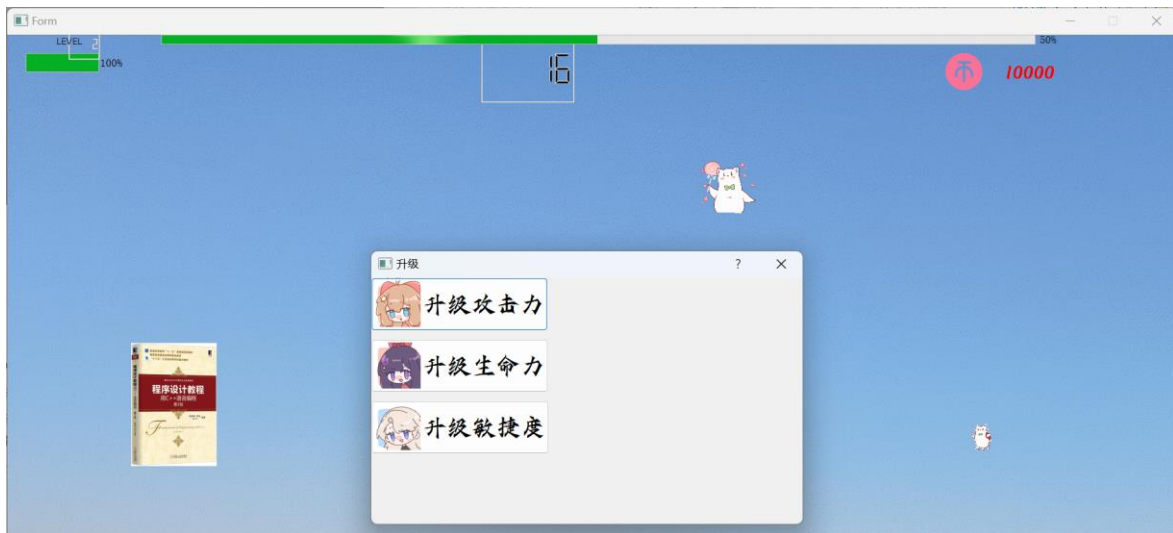
地图是一个简单的  
`QGraphicsPixmapItem` 作为背景  
(随手在玄武湖拍的照片)  
有边界判定, 有障碍物

每个角色对应一把武器, 分别实现远程  
子弹、近战两种方式

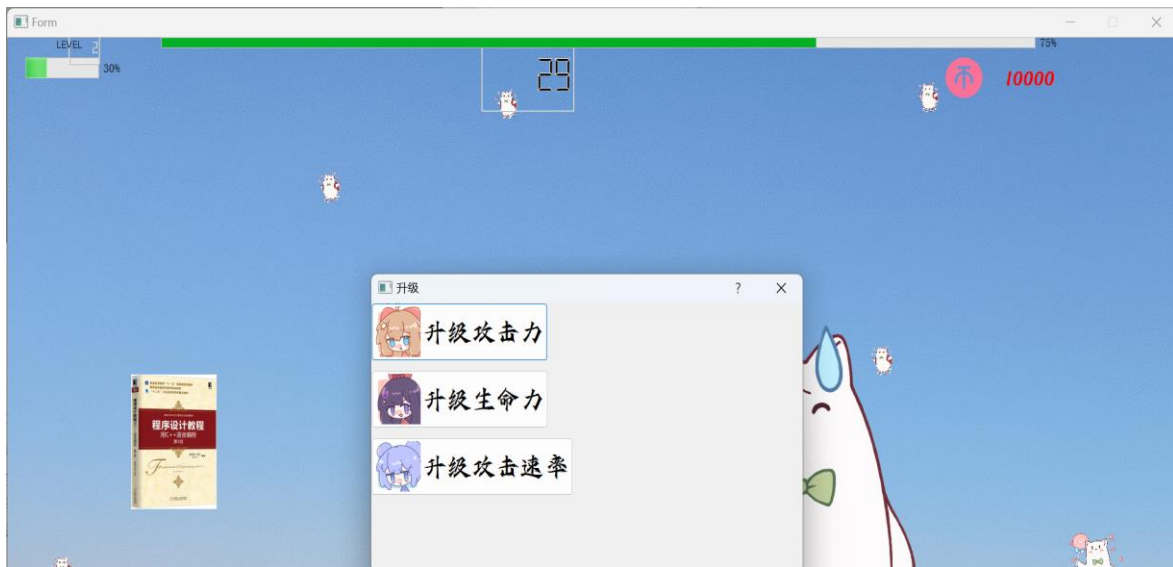
四类敌方单位 (小的固定方向, 大的追  
踪的, 远程怪, 大boss)

血量由 `QProgressBar` 显示, 伤害  
由局内等级、全局属性、角色 (武器)  
等级共同决定

# 阶段二



经验值到了要求就会弹出一个QDialog  
(模态对话框), 四种属性随机出现三  
种供你升级



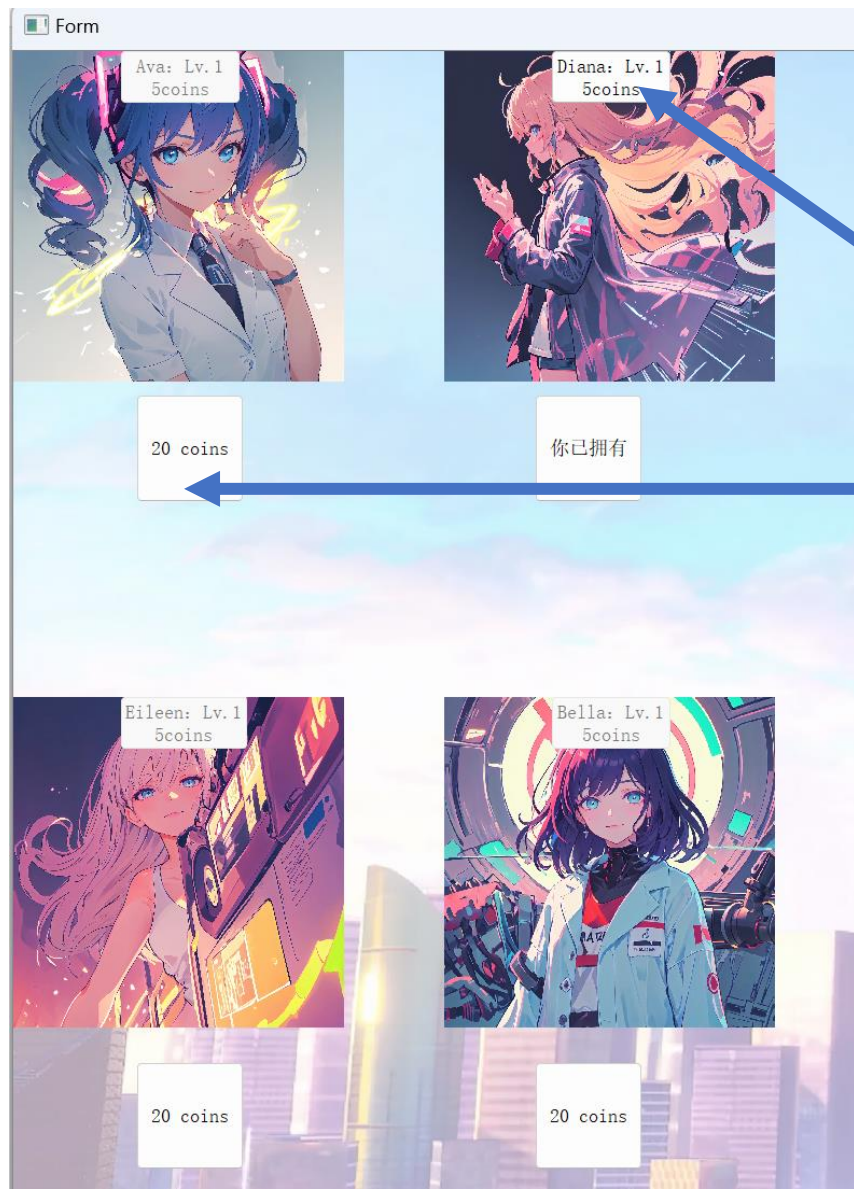
# 阶段二



角色属性、金币获取系数



## 阶段二



武器属性、角色复活功能

(这里不是初始角色的话，买了才能用，而且死了之后要重新买，也就相当于买复活次数了)

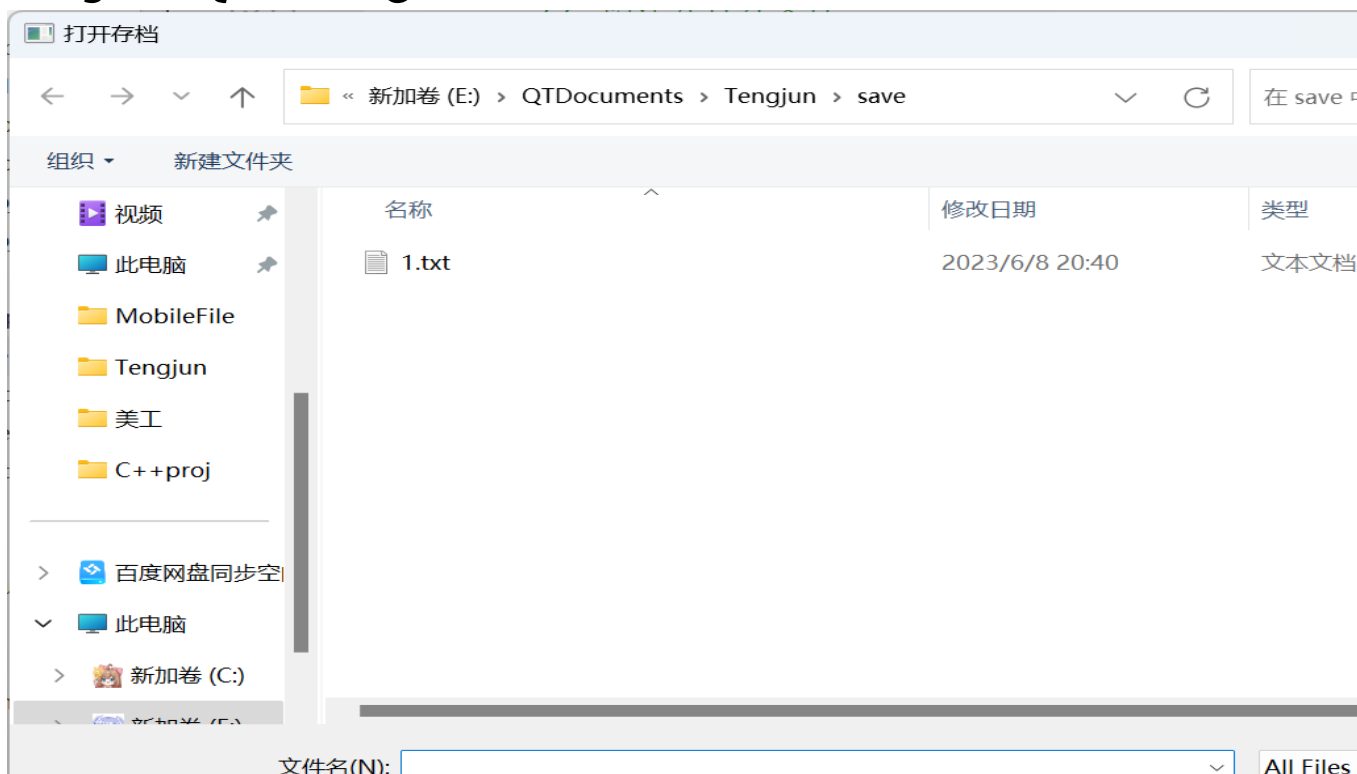
## 阶段二

存档和读档视频里呈现地很清楚了，记录了包括局内、全局的数据信息、角色位置、ui状态等

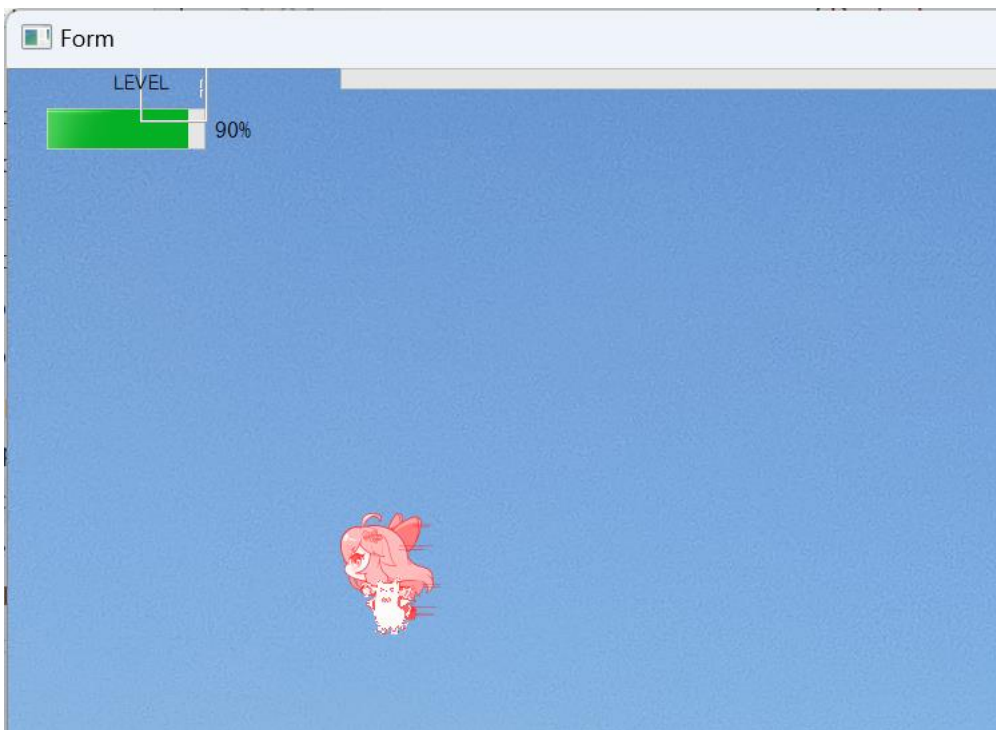
具体来说，用`QFileDialog::getOpenFileName`模态对话框读取文件地址，再用`Qfile`、`QByteArray`、`QString::fromUtf8()`等打开、读取文件



Load



# 阶段三



攻击效果（其实就是变了下色）  
不同的角色效果不同（颜色不一样）  
用的是 *QGraphicsColorizeEffect*

# 阶段四



两种掉落物，当然像属性啊物品啊这类功能都很容易扩展

远程攻击显示已经演示过了



## 阶段四其他功能

攻击、受伤的音效，还有bgm都是用的  
*QMediaPlayer/QMediaPlayerlist*

# 代码风格

- 大量使用继承，部分地方使用了函数的多态，基本的注释也是有的
- 采用了对象池的概念。
- 所有可以重复利用的游戏元素（子弹、敌人、掉落物…）都继承自自定义的Gameobject类。
- 游戏刚启动就会在Gameobjectpool里新建一批游戏元素对象，用的时候从对象池取，“消亡”的时候放回对象池，循环利用，提高效率



gameobject.h



gameobjectpool.h

# 谢谢大家！本游戏主题来自虚拟女团

# Asoul

## 欢迎关注喵



### 本周日程表

| 06.05<br>星期一  | 06.06<br>星期二  | 06.07<br>星期三                      | 06.08<br>星期四  |
|---------------|---------------|-----------------------------------|---|
| 休息日           | 上午<br>声乐训练    | 上午<br>舞蹈训练                        | 日常<br>贝拉直播<br>19:30<br>啊 这强烈的既视感！   |
|               | 下午<br>舞蹈训练    | 日常<br>嘉然直播<br>21:00<br>嘉心糖，你的胆肥了！ | 日常<br>乃琳直播<br>21:00<br>我能想到最浪漫的事  |
| 06.09<br>星期五  | 06.10<br>星期六  | 06.11<br>星期天                      |   |
| 向晚生日会<br>技术彩排 | 向晚生日会<br>节目彩排 | 节目<br>向晚生日会<br>20:00<br>成为偶像的那一天  |  |

