**北京邮电大学软件学院**

**2017-2018 学年第 1 学期项目总结报告**

**课程名称： 基于C/C++语言的编程实践**

**项目名称：** 打地鼠游戏

**项目完成人：**

**负责人姓名：\_** 苏可欣 **学号： 2016211954**

**姓名：** 许祎 **学号： 2016211952**

**姓名：** 许晴 **学号： 2016211949**

**姓名：** 周子格 **学号： 2016211978**

**姓名：** 吴杰 **学号： 2016212232**

**指导教师： 杨正球、夏亚梅**

**日 期： 2017 年 9 月 22 日**

**一 . 项目目的和要求**

1.完成一款简单的打地鼠游戏

2.游戏有音效的配合。在打击到地鼠、打击为空、地鼠钻出和地鼠钻进的过程中需要有特殊的音效，从而提高玩家操作的及时反馈体验。

3.可以支持背景的多种模式。比如支持将地鼠改为各个具有劣迹的政治卡通人物形象。

4.同俄罗斯方块，也有等级功能和日志登录功能

**二 .项目开发环境**

vs2015 + windows＋ege库

**三 .项目内容**

一款图像，音响精美的卡通打地鼠游戏，游戏分为三个等级：简易，普通，困难模式。

用户可以注册，注册后，再次游戏的时候可以选择登陆或注册新账号（文件存储与读取 ＋ 错误处理）。

进入游戏界面后，有根据等级而不同的：

1.出地鼠的速度

2.地鼠的速度

3.打了会扣分的猫

4.背景

5.背景音乐

6.进入游戏关卡的过渡界面

打击地鼠，和打到空洞等有不同的音效。游戏界面可以显示当前分数，以及进度条，每一关30s，打到地鼠加一分，打到猫扣一分。

三个等级打过之后，会出现恭喜通关界面，届时，会有“尊敬的xx玩家，您的总得分是xx分，排在xx名，共有xx名玩家与你同台竞技”，如果该用户是首次注册，则直接将其分数存文件，然后更新排名文件和总用户数量文件和日志文件。如果是再次登陆，则取其最高分数存文件，然后更新排名文件和日志文件。

游戏结束。

**四 .项目结果及分析**

游戏外观美观，功能全部实现。

**五 .项目人员、进度安排及完成过程**

苏可欣：Mouse类，Grass类，负责游戏的核心逻辑、算法，以及这个游戏模型的构建、设计。

许祎：主要负责所有的交互页面，包括登陆注册页面，过渡页面，以及游戏界面，锤子等图片，鼠标点击检测等。

许晴：主要负责音效，背景音乐，音效等，也参与了交互界面。

周子格 ：主要负责文件存储与读取。

吴杰：部分参与文件存储与读取。

前四天，第一天完成了分工和大概逻辑。

第二天发现游戏核心逻辑不能同时实现计时器和出鼠的功能，而且出鼠只能一只出去再下来之后才能出现第二只鼠。暂时不能解决，搁置之后另辟蹊径，解决了问题。

然后，每个人都基本完成了各自的分工。

开始整合苏可欣和许祎的分工部分，出现了很多问题，比如：地鼠动画重影，部分洞不出鼠等等。

经过多次调试和查错，画面日渐美观流畅。

之后整合进了许晴的音效，也得到了很好的实现。

随后是周子格、吴杰的文件存储与读取功能，遇到了一些预料之外的问题，但在周子格的努力调试之下，都一一解决。

之后，大家一一注册账户，玩得不亦乐乎。