**北京交通大学软件学院**

**《专业课程综合实训I》课程项目设计报告**

任课教师：冯凤娟

项目名称：宝石迷阵游戏（开心消消乐版）

项目成员：

王逸群23301076（组长）

李好23301068

孙硕23301074

王炳澈23301075

张韶卿23301085

|  |  |
| --- | --- |
| **项目名称** | **宝石迷阵游戏（开心消消乐版）** |
| **系统架构**  **93b4e50b43c41130a3c0f5c92f22a7e** | |
| **代码目录结构**  代码目录结构 | |
| **资源目录结构**  资源目录结构 | |
| **项目时间表**  ss_2024-12-25_06.39pm(1) | |
|  | |
| **游戏功能设计**   1. 难度选择   游戏提供三总难度选择，“普通”、“困难”、“极限”。默认为“普通”模式。     1. 开始游戏   点击“开始游戏”切换到游戏界面，开始界面。     1. 排行榜   点击“排行榜”切换到排行榜界面，查看排行榜     1. 设置   点击“设置”切换到设置界面，可以调节背景音乐与点击音效。     1. 关于   点击“关于”切换到关于界面，查看游戏相关信息。  **未修改**     1. 四种道具（从上到下依次为1，2，3，4）    * + 1. 加时：消耗500积分，增加20s游戏时间（用于心动模式中）        2. 1.5倍加分：消耗50积分，在下一步所造成的所有消除，按1.5倍分数记录        3. 随机特殊动物生成：消耗800积分，在棋盘中随机生成三个特殊动物帮助消除。        4. 重置棋盘：消耗80积分，将棋盘上所有棋子重置。      1. 退出   点击“退出”退出游戏。 | |