**末日余生作品简介**

**参赛者姓名：**杨程鑫 **所在院系：**信息科学与技术学院 **班级：**信1405-1班

**参赛题目：**末日余生

**组长：**杨程鑫

**组员：**无

**功能：**本作品是一款需要与系统场景进行交互，找到通关路径的文字解谜类游戏。

**所用语言：**C#

**参考书目：**上网查询

**程序亮点：**

**游戏玩法：**游戏包含角色击杀丧尸，获得经验，升级，获得道具及使用，获得技能以及角色属性与技能，场景时间的交互。

**文字场景交互设计：**玩家输入的文字与数据库表中的定义字段进行比对，返回对应结果。表中字段实现对玩家行为的定义有两种类型：动词+名词：表示玩家想表达对这个名词产生的动作；名词，表示玩家想查看名词的信息。

**关键技术：**采用EntityFrame Work和SQL Server实现对基础数据的CRUD。背景音乐和音效的播放调用了Windows Media Player实现。