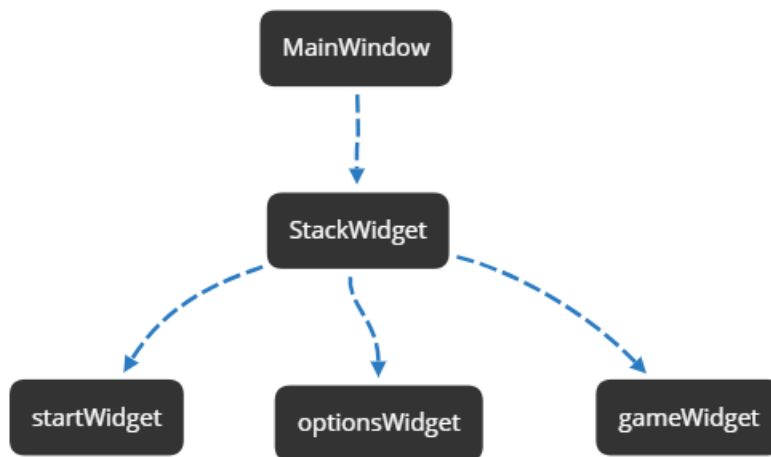


高程大作业实验报告

尚也 191870151

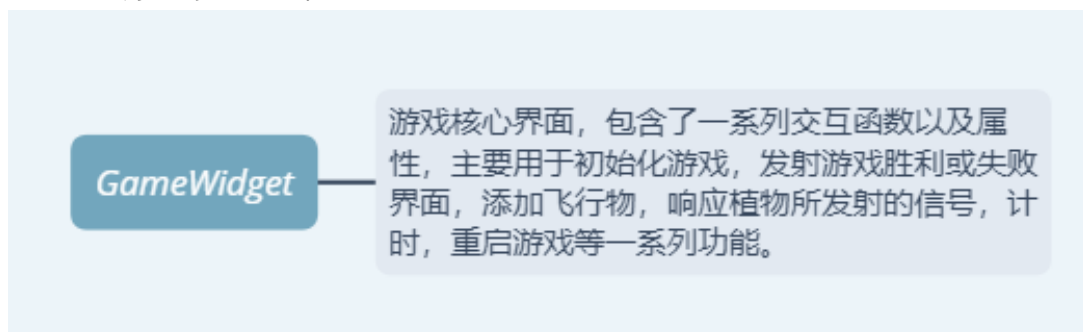
我的大作业实现的项目是《植物大战僵尸》，使用的图形库是 Qt，使用了 Qt 中的一些库函数以及类，包括信号与槽，重写鼠标事件，以及如 QWidget，QLabel，QMainWindow 等内部类。

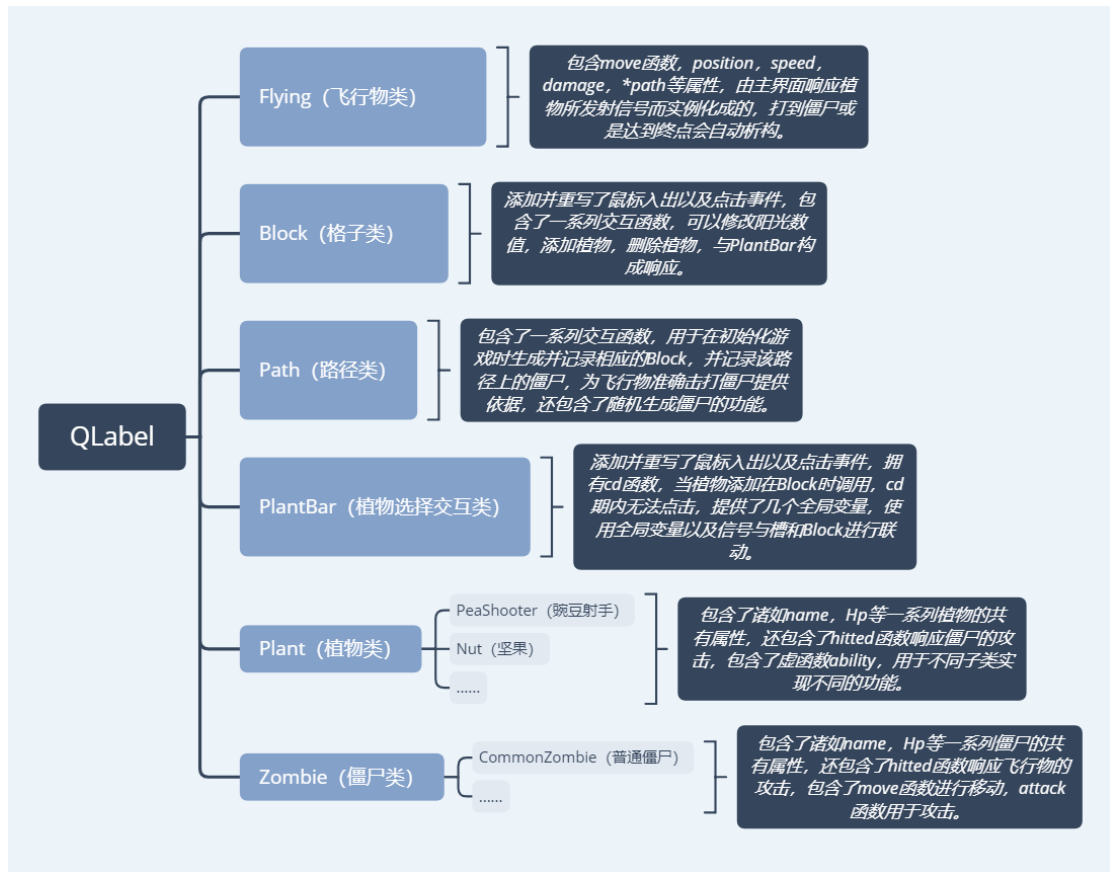
如下为我的 ui 结构：



主窗口中包含一个界面栈，栈中包含了三个交互界面并在同一时间只显示一个。其中 startWidget 是游戏初始界面，optionsWidget 是游戏模式选择界面，gameWidget 是游戏主界面。

如下为我的结构设计：





遇到的困难:

1. 析构指针时总是出现不明的野指针调用。
2. 初学 Qt 许多功能不太熟悉。
3. QTimer 计时不准确, 导致一些物体移动异常。
4. 信号与槽的连接不合理, 导致会发射一些不合理的信号从而程序报错。
5. 对底层实现不熟悉导致无法考虑整体架构, 只能凭感觉临时修修补补。