

改进版扫雷

第四组

成员介绍:

编程任务: 顾明旭 张凯 孟宸锋

PPT制作, 报告撰写: 张嘉琪

资料查找: 何凌风 武晓杰

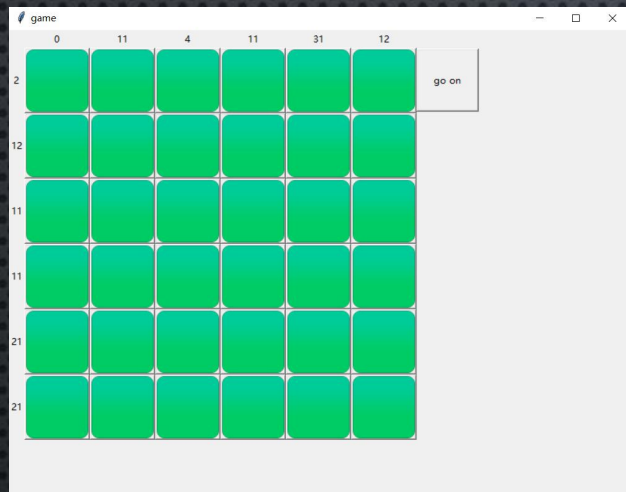
图片处理: 武晓杰 何凌风

游戏介绍：

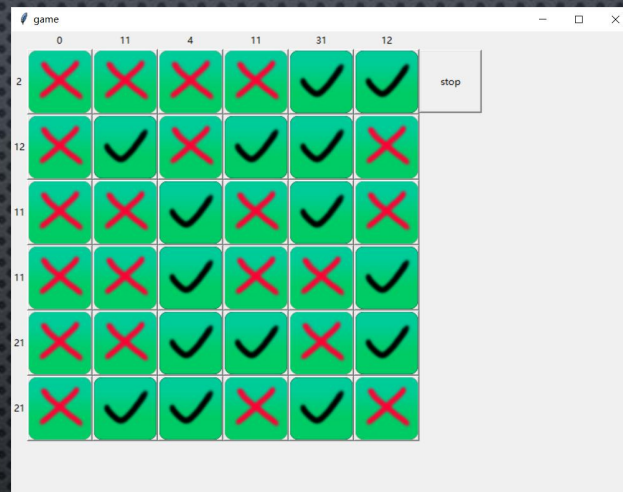
改进自扫雷游戏：改变了游戏规则 游戏中正确按钮的提示信息
来自第一行和第一列的数字

基于tkinter的button类

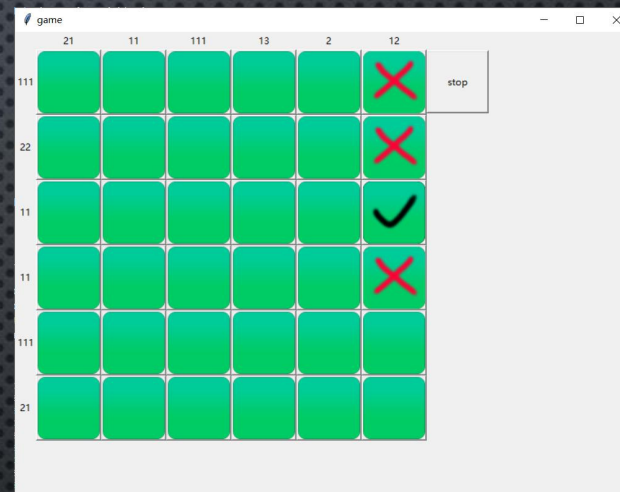
游戏介绍:



开始界面（背后正误不可知）



背后实际正误情况



你可以有三次点击机会

游戏演示

总体设计：

思路来自扫雷游戏

技术难点

button按钮command命令中按钮本身作为参数回传

button实例的批量创建

标签所需内容来自字符串的匹配算法 匹配算法的编写

代码展示

创新点

1

规则简单 易学

游戏规则简单但是比较
有创意，重点在于游戏体验
中推理的过程。

2

锐化你的 技能

活跃大脑思维，锻炼我们
的大脑。获得解决问题的技
巧，提高我们处理问题的
能力。

3

无压力的 挑战

没有时间限制，玩家可以
安心的进行思考和推理并
闯关。

提问环节