开发文档

UI原型图

开发说明

1.游戏需要主界面与各界面的跳转，使用信号来进行实现。

2.游戏中角色闯关以及“死亡”判定需要设置角色，平台与障碍物之间的碰撞检测来实现，当角色bottom与平台发生碰撞，则角色立于平台，当角色与障碍物发生碰撞，则角色被送回起点。

3.角色，平台，障碍物属性需要进行entity设置。

4.主菜单界面需对大小，背景，按钮及其位置进行设置。

5.编辑地图实现需要定义Canvas，在画布中进行分格，再使用editorOverlay的qml文件进行部分覆盖，在editorOverlay中定义地图元素的图片按钮并使其能够进行拖拽。

5.定义文字按钮和图片按钮。

用户使用说明

1. PlayGame按钮用于开始一个游戏冒险，玩家通过鼠标控制人物进行前进后退，躲避障碍物，避免落入深渊，直至达到终点，角色在过程中死亡将被送回起始位置。
2. MakeLevel按钮进入游戏关卡界面，玩家编辑的关卡存储链接到此界面供玩家选择
3. Back按钮将回到主菜单界面
4. Created + 按钮进入地图编辑界面

开发过程简单记录

