

# 天天酷跑

---

Observer：基于Swing的Java游戏客户端轻应用

李敬、何\*、丛\*\*、陆\*、张\*、张\*\*、房\*\*、苏\*\*

2018.7.22

# TABLE OF AGENDA

---

01

ABOUT US

02

COMPLETIONS

03

PROBLEMS

04

SOLUTIONS

# ABOUT US

台阶编写与测试  
苏佳培

注册、登陆  
何旭

分数写入与排名  
陆羽

导弹设计与死亡判定  
张浪浪

天天  
酷跑

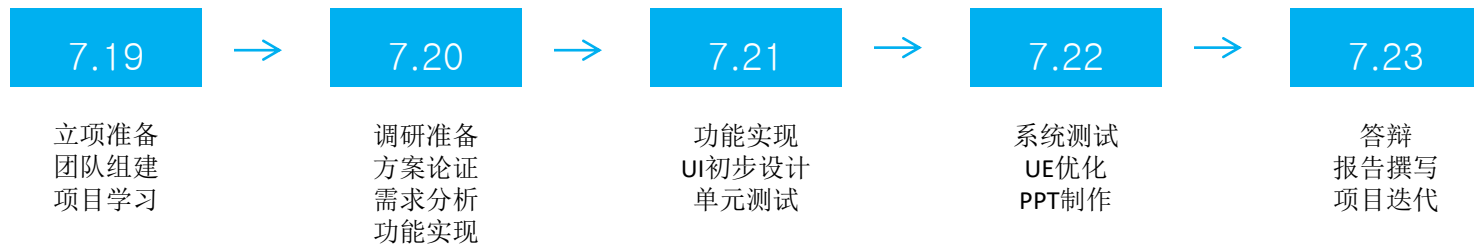
生命值、距离  
张晨

李敬  
优化处理

房承天  
死亡判定

丛佳麒  
ppt和写帮助

# OUR TIME LINE



SMART

Team

Github

COOL

MYSQL

FAST  
RESPOND

JAVA  
Swing

酷跑

判定

Game

高质量

UI&UE

特色

贴切

# OUR GOAL

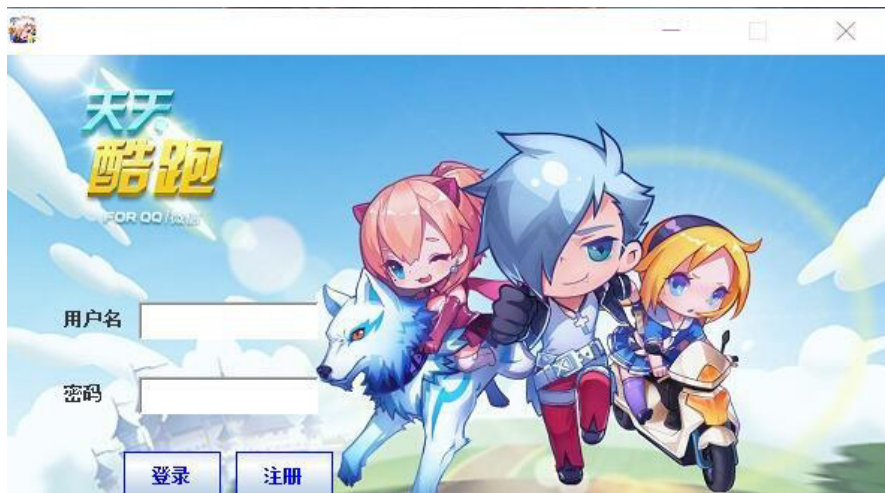
---

基于Swing的  
JAVA游戏客户端  
轻应用

取得一定成绩同时也有很多不足和问题

# COMPLETIONS

Login



连接mysql数据库，进行查询操作，从而进行登陆判定，  
点击注册进入注册界面

# COMPLETIONS(Cont.)

Register

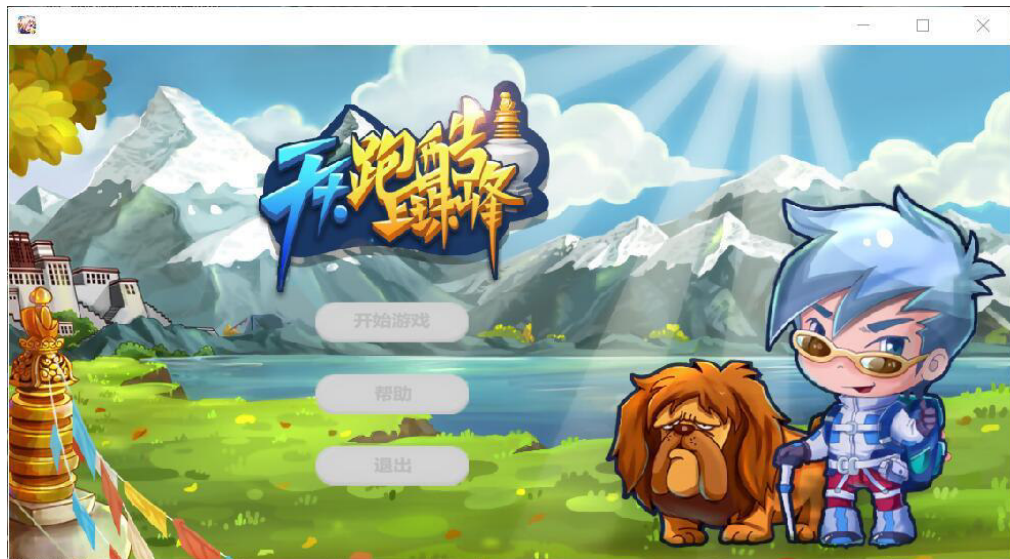


接受用户输入，点击确定按钮，进行数据库插入操作（异常判断）



# COMPLETIONS(Cont.)

Main



主界面，点击开始，进入游戏

# COMPLETIONS(Cont.)

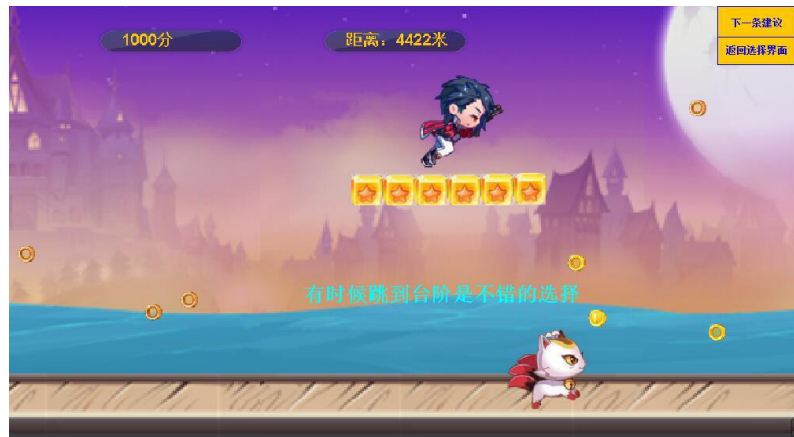
Gaming



通过人物和各种目标坐标判定碰撞，其中金币碰撞增加分数值，碰到导弹、妖怪直接死亡，碰到挂钩挡住前进。

# COMPLETIONS(Cont.)

Help



通过静态变量实现背景轮换。

# COMPLETIONS(Cont.)

End&Rank



查询数据库，进行分数排序。显示前三名分数，并显示本局游戏表现。

# EXPERIENCE

1. 培训支持
2. 环境支持

## 学校支持

## 目标认知

3. 思想步调一致
4. 计划周密合理

5. Swing熟悉
6. Java GUI熟悉

## 能力提升

## 合作之道

7. 有效沟通
8. 伴随跟踪

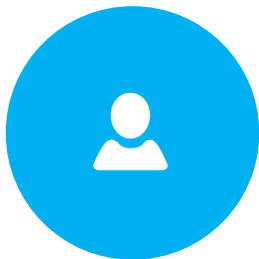
# EXPERIENCE(Cont.)



## 全心投入

Coding

- ✓ 项目需求
- ✓ 功能设计
- ✓ UI设计、图片、音效
- ✓ 第三方包、库



## 增进沟通

Team

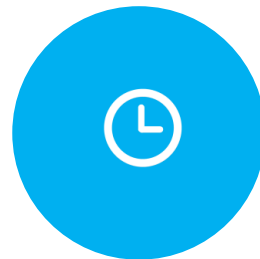
- ✓ 线下交流
- ✓ 线上协同
- ✓ Git
- ✓ 相互学习



## 文档编写

Thinking

- ✓ 软件使用手册
- ✓ 软件界面文档
- ✓ 进展报告
- ✓ 接口文档
- ✓ 学习资料



## 合理分配任务

Timing

- ✓ 制定时间轴
- ✓ 运用PM知识
- ✓ 弹性工作
- ✓ 内部审阅

# EXPERIENCE(Cont.)

How To DO

Should DO

I Will DO

01

半仿半创造的模式更能锻炼动手能力

02

类比思考扩展、提出猜想、交流是否可行

03

实现帮助界面，不切换窗口直接更换背景，可以通过静态变量来实现

04

随机产生倒钩图片，可以通过构造函数传参实现，其中参数随机产生

# PROBLEMS

“ **认识问题不足**  
分析问题不透彻  
行动迟缓  
导致被动  
**渐渐懒惰懈怠畏惧**

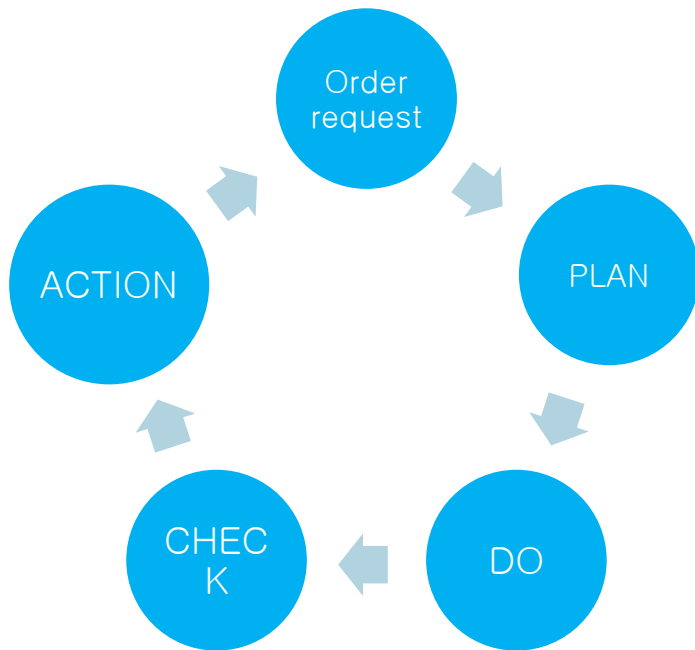
“ **目标脱离实际**  
团队沟通不够  
导致信息不对称  
分工不能整合

“ **执行力的不足**  
拖延症常犯  
外界因素常干扰  
导致精力分散  
**不能全神Coding**  
**缺少了激情和动力**

“ **自身能力还需提高**  
学习能力没有养成  
自学进展缓慢  
组件整合后问题不能解决  
**基础不扎实**  
**欲速则不达**



# Steps to win



“ 在老师指导下，  
激励团队不断朝  
目标前进 ”

THANKYOU

Q&A

DAYDAYRUNNING DESIGNED BY OBSERVER TEAM  
EMAIL: [LIXEON.LIJ \(at\) GMAIL.COM](mailto:LIXEON.LIJ@gmail.com) , URL: [WWW.YZUSTUDY.ONLINE](http://WWW.YZUSTUDY.ONLINE)