

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

高质量

判定

Game

UI&UE

特色

贴切

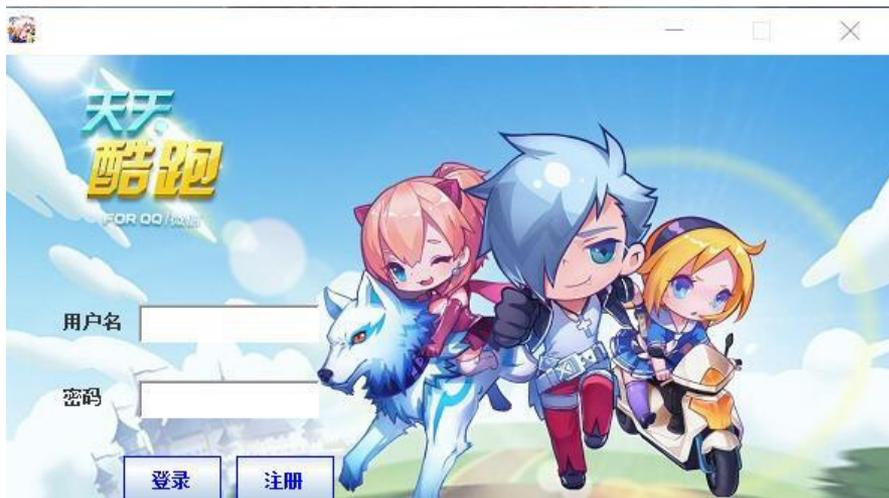
OUR GOAL

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.)

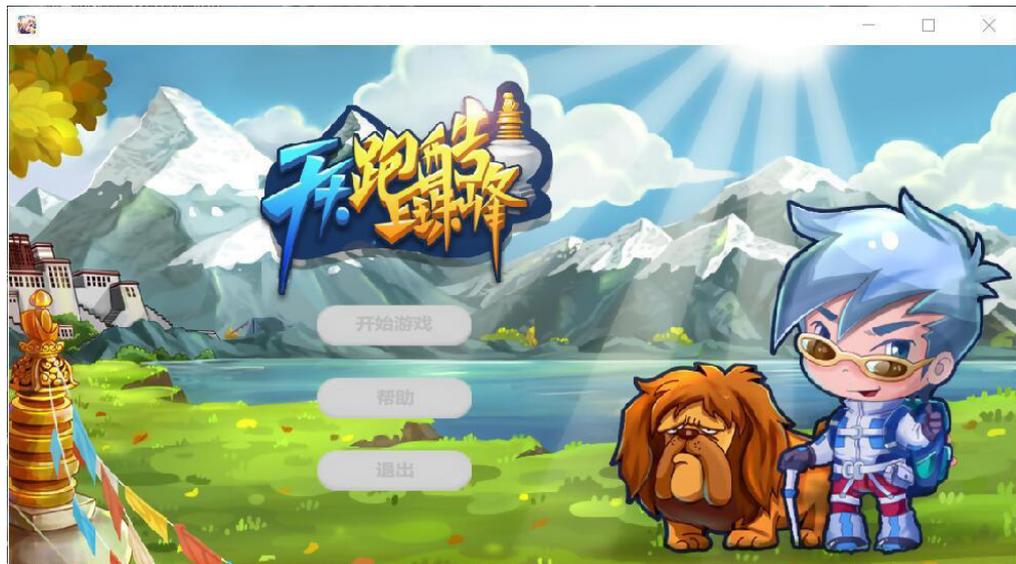
Register



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

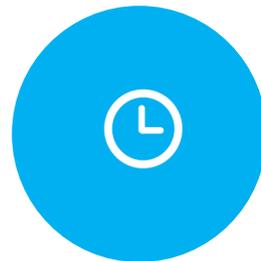
- ✓ 线下交流
- ✓ 线上协同
- ✓ Git
- ✓ 相互学习



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

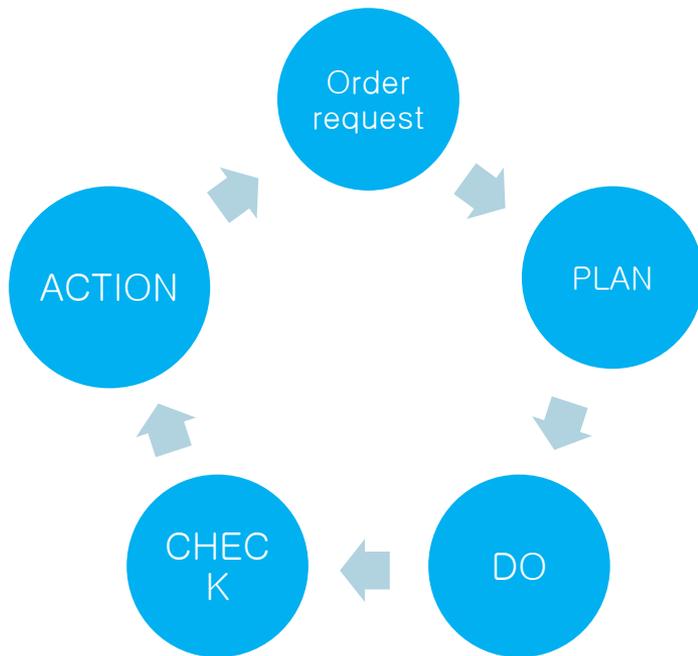
” **认识问题不足**
分析问题不透彻
行动迟缓
导致被动
渐渐懒惰懈怠畏惧

” **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