

# 软件项目管理汇报—— 2048小游戏

组员：关京京202031202177、  
吴侑唐202031101645

PART  
—  
01

# 项目来源及背景

# 项目来源及背景

2048是一款针对各个年龄阶段的小游戏，大家可以  
用碎片时间或休息时间开始一局新的游戏，也可以  
继续之前未完成的游戏。现在市面上的2048不仅仅  
是为了让大家娱乐，在游戏中掺杂了很多的推送广  
告，所以我开发了这款2048游戏，除了游戏内容之  
外没有其他附带功能。

PART  
—  
02

# 系统功能概述

# 系统功能概述

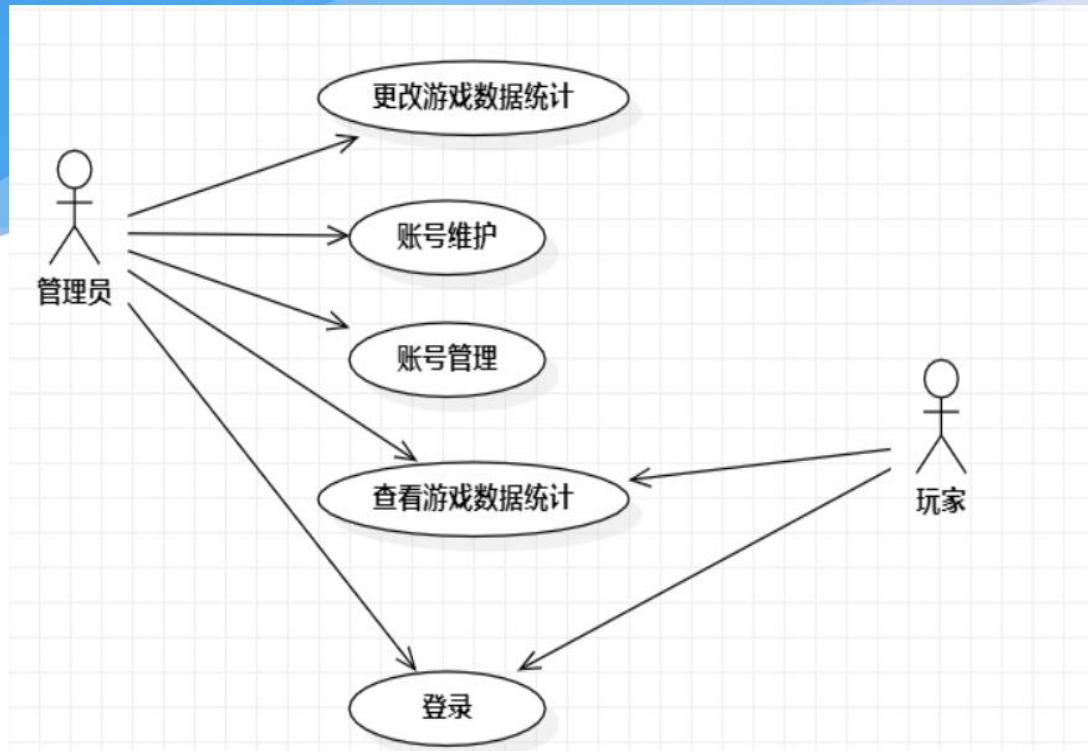
- (1) 开始游戏：开始一轮新的游戏
- (2) 重新开始：结束未完成的游戏或者已结束的游戏重新再打开一个新的游戏
- (3) 换肤：更改游戏当前皮肤，更换自己喜欢的肤色
- (4) 分享游戏：向朋友分享游戏结果
- (5) 游戏设置：修改游戏设置  
功能如下图1标红所示



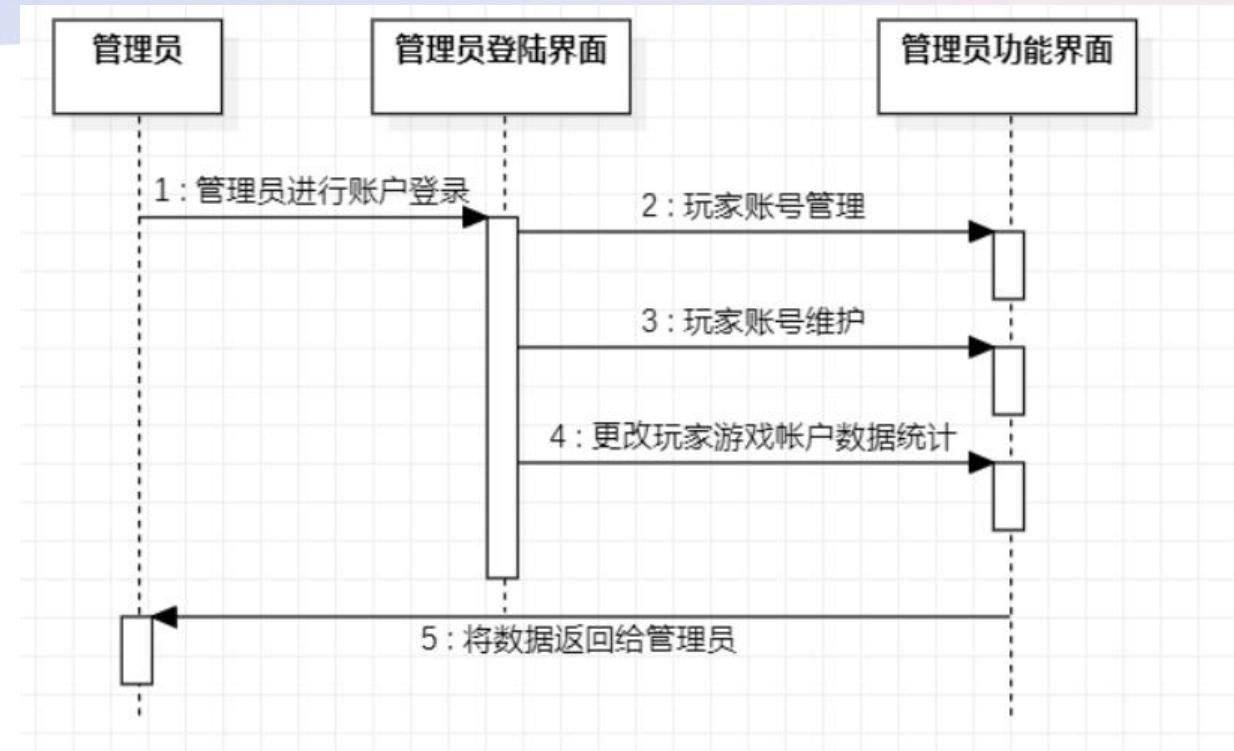
PART  
—  
03

# 项目需求建模

# 项目需求建模

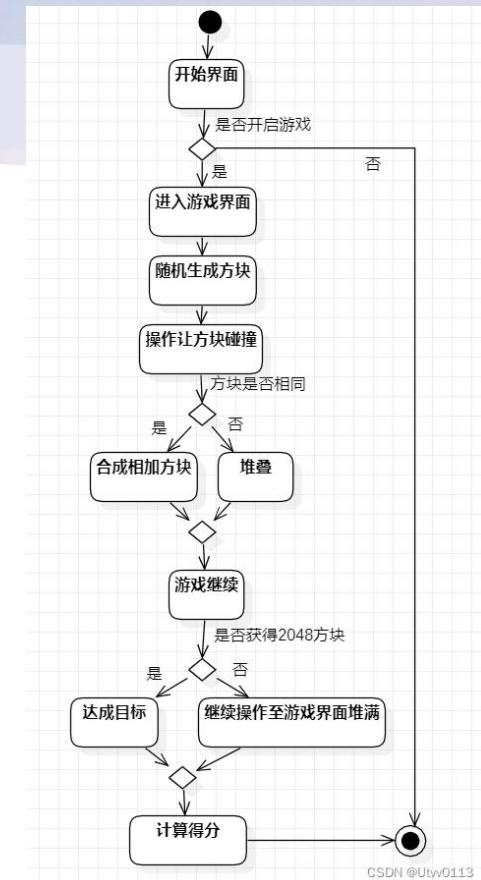
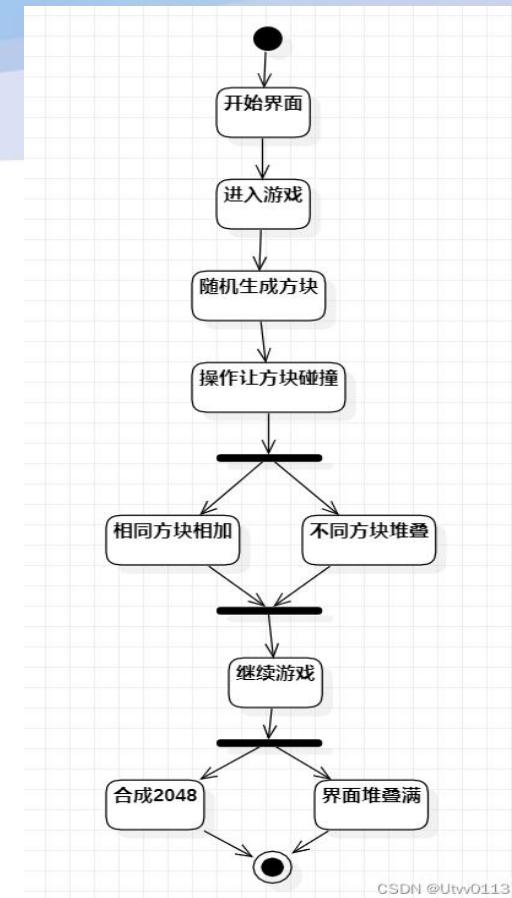
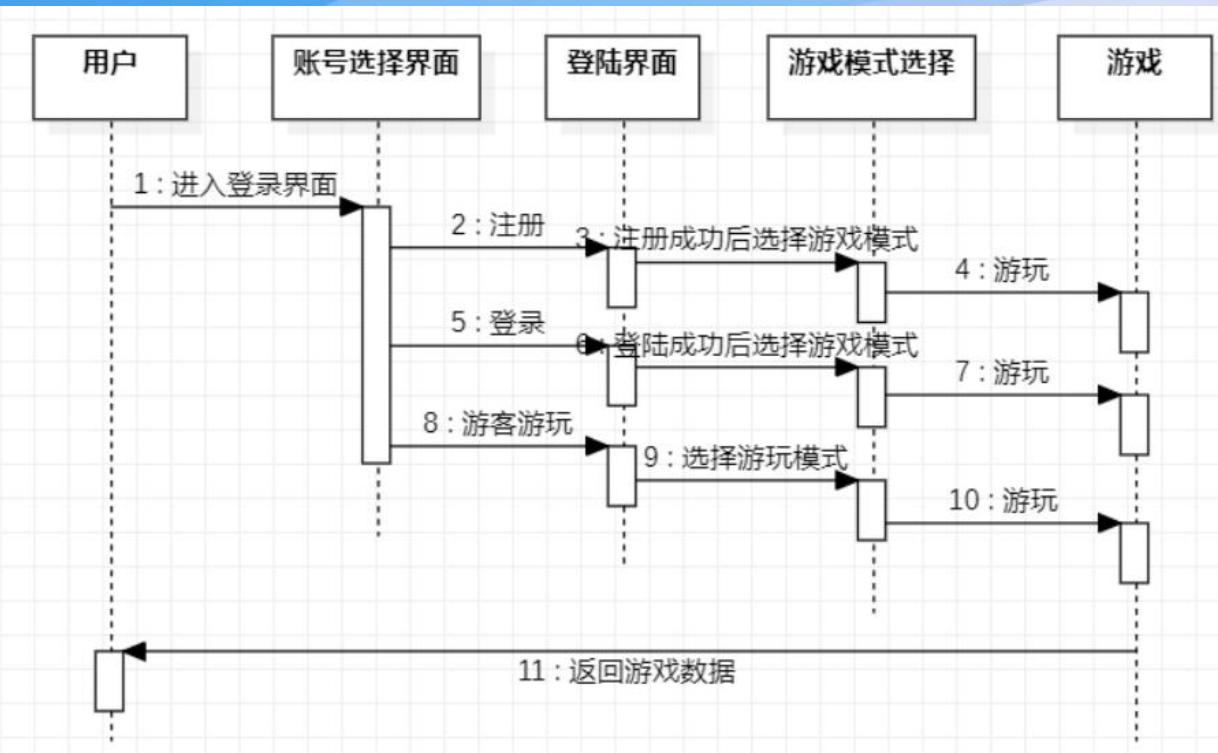


管理员需要做到的功能有账号维护、账号管理、查看游戏数据统计和登录界面。玩家需要查看游戏数据统计以及登录游戏。用例图如图。



描述管理员用例的行为顺序，管理员需要先进行管理员账户登录界面进行账户登录，登陆成功后进入管理员功能界面选择功能对玩家账号进行管理或维护，更改游戏玩家账号数据统计，在完成管理员执行的操作后系统会向管理员返回数据。管理员时序图如图。

# 项目需求建模

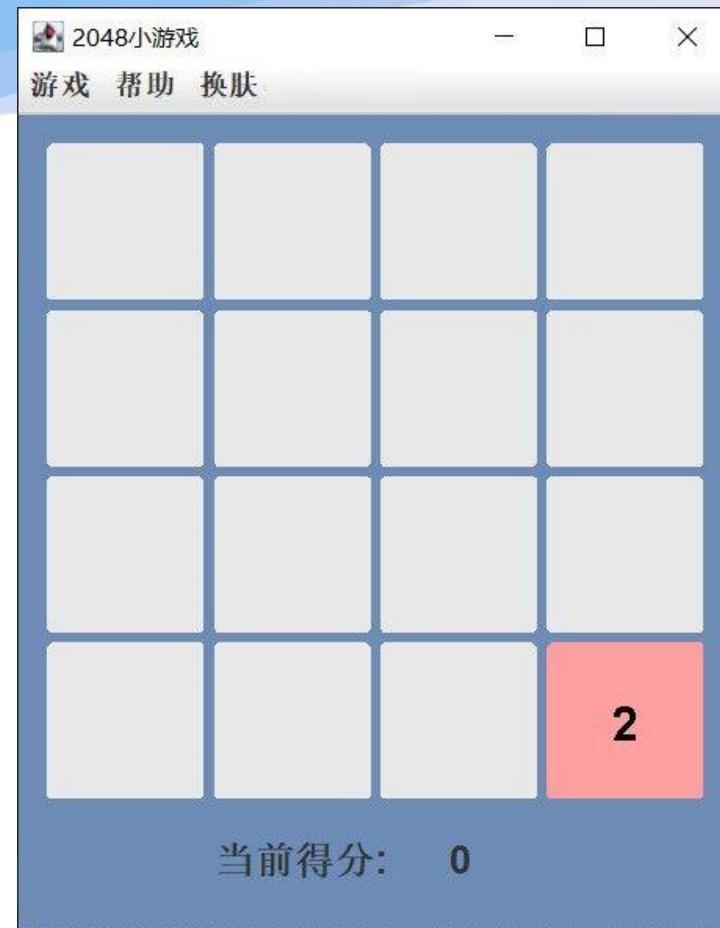


游玩游戏的过程中状态的改变如图左  
有玩游戏的活动状态如下活动状态如图右

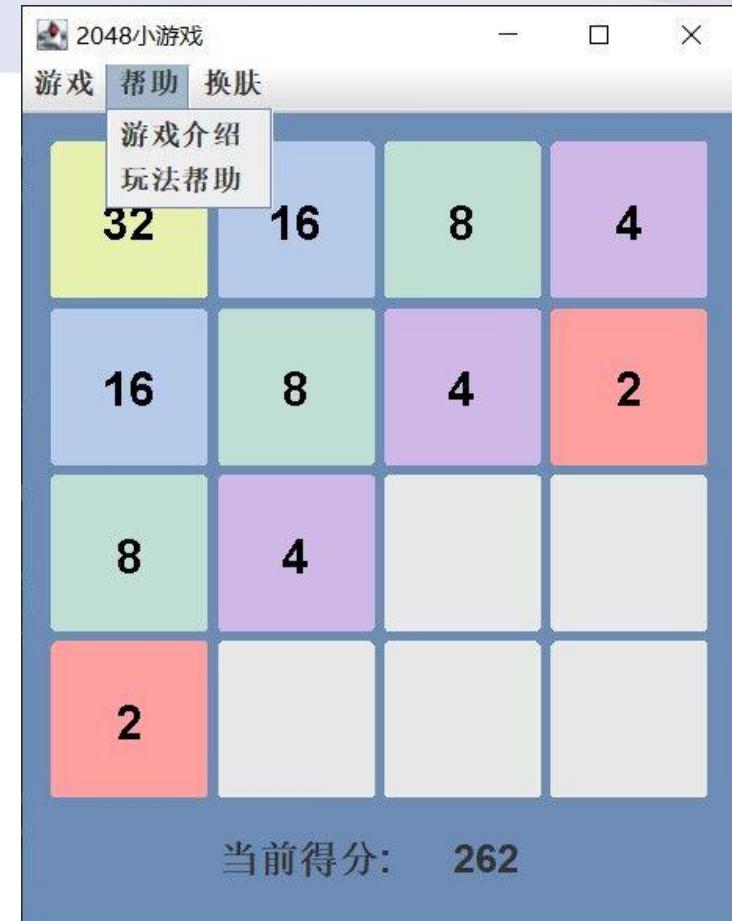
PART  
—  
04

# 游戏实现

# 游戏实现



# 游戏实现



# 游戏实现

```
this.setLocationRelativeTo((Component)null); //设置窗口居中  
setDefaultCloseOperation(WindowConstants.EXIT_ON_CLOSE);
```



提示!

2048是一款益智类小游戏，相同的数字合并将会合成一个新的数字，新的数字为之前相合并数字的倍数。通过操作将数字合并成更大的数，成功合称2048即为成功

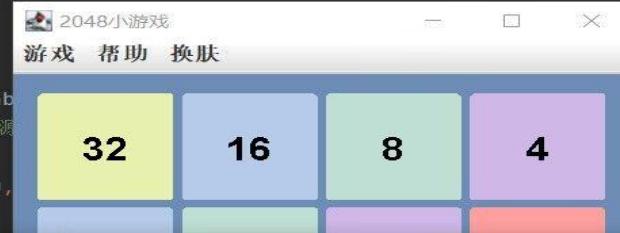
确定

```
CurrentScoreLabel.setBackground(...)  
this.add(CurrentScoreLabel);
```

当前得分: 262

```
JLabel CurrentScoreLabel = new ...  
Font font2 = new Font("思源宋体",
```

```
RelativeToString(),  
RelativeTo((Component)null); //设置窗口居中  
operation(WindowConstants.EXIT_ON_CLOSE);
```



提示!

使用键盘上下左右或者WASD移动数字，当没有空卡则失败需重开游戏！

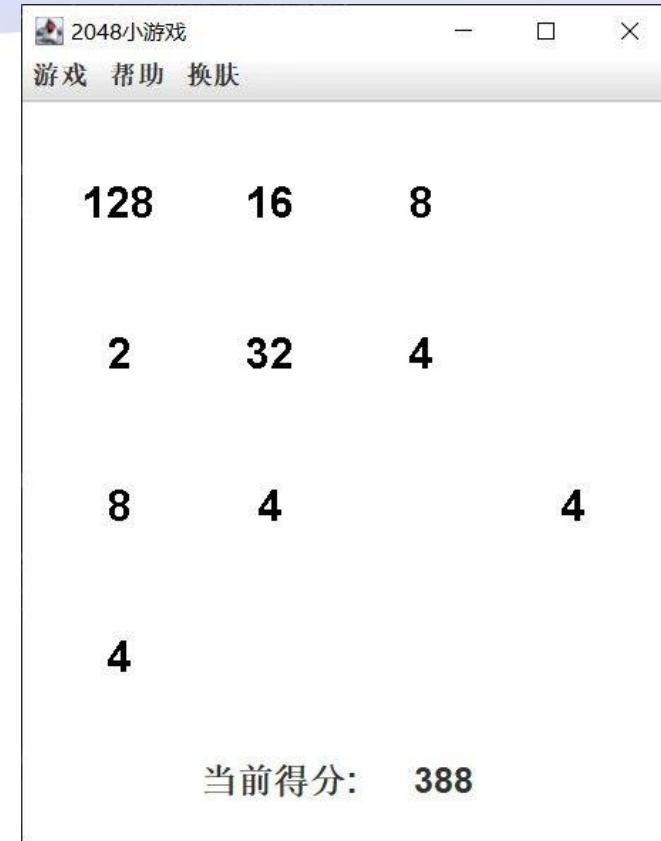
确定

```
ScoreLabel = ...  
l.setFont(...  
l.setBounds(...  
l.setBackground(...  
ScoreLabel);
```

当前得分: 262

```
ScoreLabel = new ...  
new Font("思源宋体",
```

# 游戏实现



# PART 05

总结