飞机大战2.0需求分析

**一.产品说明**

**1.1产品介绍**

飞机大战是一款打飞机游戏，通过移动飞机使飞机的子弹命中敌方飞机并击毁获得分数。

**1.2用户人群**

喜欢娱乐.动作类的适龄人群：学生，休闲人群等。

**二.需求**

**2.1项目角色**

|  |  |
| --- | --- |
| 对象 | 活动 |
| 玩家 | 通过键盘操作控制飞机，发射子弹攻击敌方飞机 |
| 敌机 | 由程序控制，自上而下飞行，拥有不同的血量 |
| 子弹 | 由玩家控制的飞机发出，用来攻击敌机 |
| 补给 | 每30s随机出现的补给，分为超级子弹和全屏炸弹 |

**2.2基础需求**

1）游戏要有可操作性，并且简单易上手

2）碰撞检测要求探测精准

**2.3 2.0需求**

**1） 需要有多条生命**

**2） 要有特殊子弹**

**3） 要有特殊时候的保命技能**

**4） 要求难度随着时间加深**