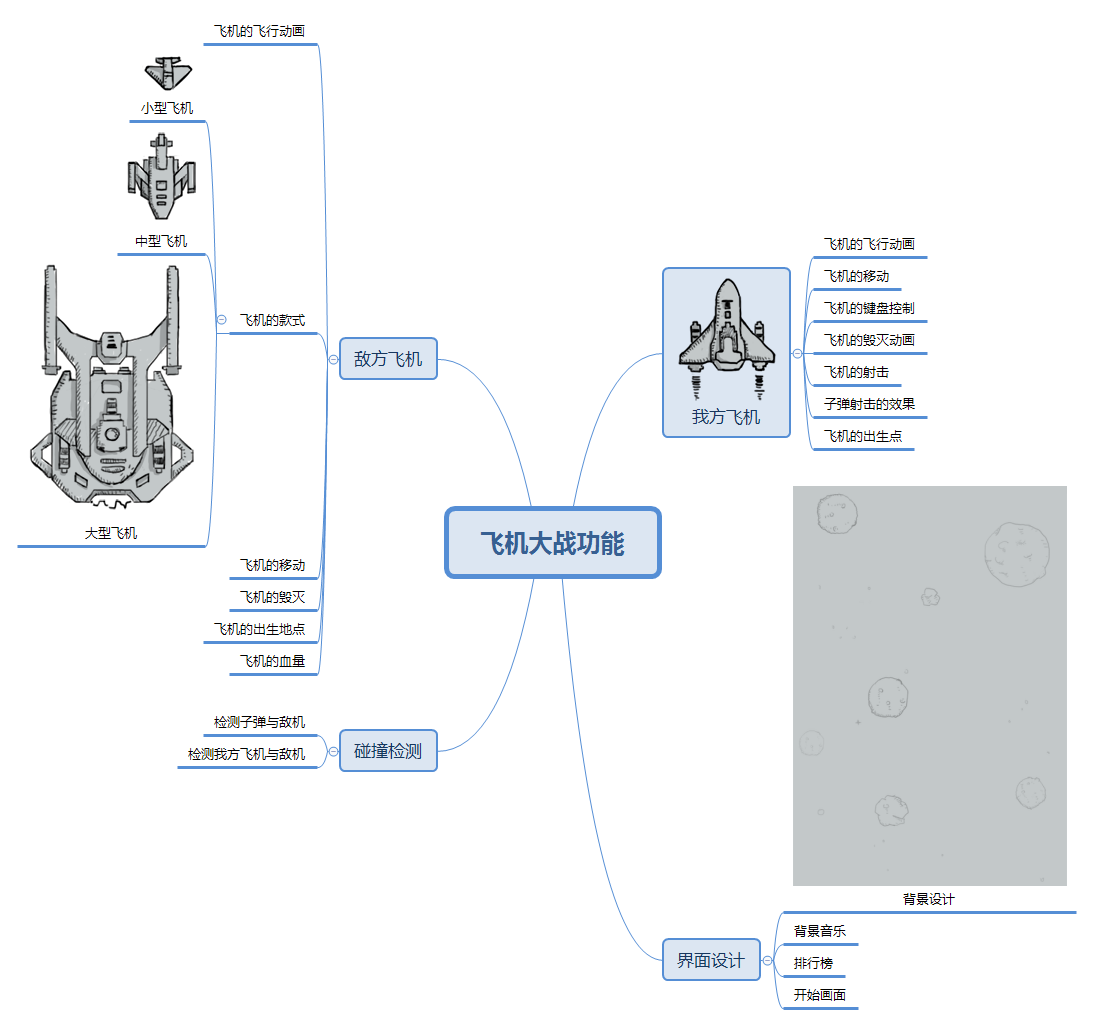
**飞机大战软件设计**

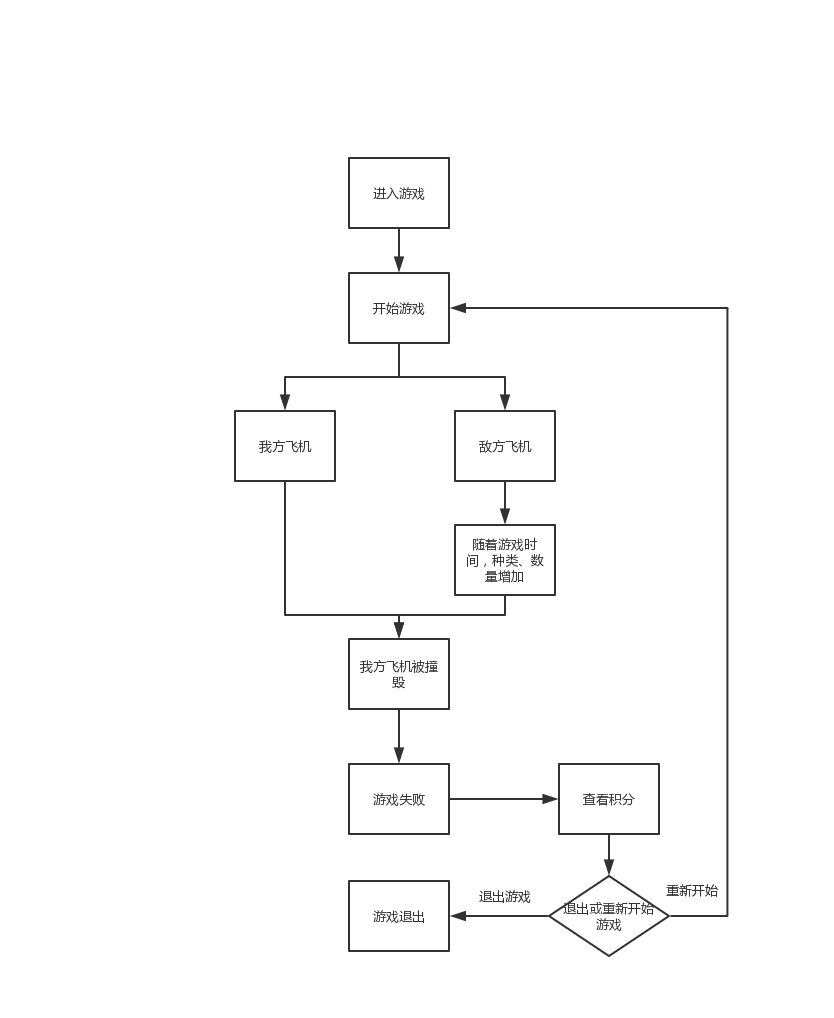
项目准备;

**1.1开发思想简叙**

安装pygame，游戏使pygame进行开发，用pygame模块创建图形窗口，通过创建不同的类来生成不同的飞机，使用 Sprite模块提供碰撞检测函数，检测子弹与敌机，我方飞机与敌机模型的碰撞，后期导入音效实现声音上的补充，当然在编写时可以适当讨论以进行小幅度优化

**1.2开发功能思维导图如下：**



**1.3流程图**

**1.4代码规划**

main.py 主模块

myplane.py 定义我方飞机

enemy.py 定义敌方飞机

bullet.py 定义子弹

**1.5基本设定**

1）敌人共有大中小三种飞机，分为低中高三中速度

2）消灭小飞机需要1发子弹，消灭中型飞机需要8发子弹，消灭大飞机需要20发子弹

3）每消灭一架飞机会获得分数，小飞机1000分，中型飞机6000分，大型飞机10000分

4）游戏根据时间会逐步提高难度，难度表现为飞机数量和飞机速度的增加

5）操作是由键盘控制，由键盘控制我方飞机的移动，子弹自动发射

6）敌方飞机撞击到我方飞机，我方飞机和敌方飞机会同时坠毁，我方子弹消灭敌方飞机，敌方飞机会坠毁