**C++超级玛丽**

开始时间：2022/5/8

**背景**：

地图（Map）：长条更改坐标

分数（Score）：

**碰撞体**（Collider）：

角色（Mario）：出生， 死亡

敌人（Goomba, Tortoise, Piranha）：

精灵（Coin金币，Star星星，Mushroom蘑菇……）

障碍物(Normal\_Brick， Special\_Brick，Pipe， Flagpole)：

**音乐**（Music\_Player）：

**键盘消息**（Keymsg）:

步骤：

1、制作背景：①地图；②砖块，水管 √

2、人物出现，移动（键盘） √

3、人物与障碍物碰撞 √

4、补充头顶的方块（普通，蘑菇，星星，金币）√

5、补充马里奥死亡形态（掉下坑死亡，显示游戏结束，清除所有数据）√

（每个类都有个清空数据的函数，另起一个类来控制函数调用）

(有个函数负责调用所有类的putimage)

6、补充敌人（敌人移动，杀死敌人，敌人杀死马里奥）√

8、人物拾取特殊物品变身（变大，变色，无敌） √

9、人物攻击（发射火焰弹） √

10、补充胜利旗杆，胜利进门（显示成功）

11、配置音乐