# 植物大战僵尸——项目总结

在为期三天的紧张编码后，算是完成了PVZ项目的大体框架，做到了几乎完全还原的登录，菜单界面，以及基本实现的战斗功能。

对我自己的编程能力，面向对象的思维都有了极大的锻炼提升。

游戏相比其他最大的特点就是强交互性，实时动态的对象产生，所以对这些对象的管理对于目前的我来说还是难点，也是今后提升的目标。

特别感谢王老廷胡老师不厌其烦的耐心指导，才能让我飞快的构建出了植物大战僵尸游戏的大体框架！！