《一个横板动作游戏》

游戏玩法：

玩家操纵主角进行移动和攻击，主角有四种攻击，不同操作惊醒不同的攻击和动画播放，敌人可以对玩家进行攻击

代码思想：

利用精灵类绘制主角，自定义People类进行数据逻辑上的更新，Enemy类负责数据变更和绘图。利用列表模仿队列的方式，对玩家的攻击操作惊醒先后判断。UPDATE函数可以让玩家一次最多攻击一定数量的敌人，维持游戏平衡性。玩家类和敌人类中存在temp、clock变量和timetick函数，用来更新绘图上的数据。每个类都有JudgeList，避免敌人和玩家多次造成伤害，敌人的速度方向始终朝着玩家，利用三角函数实现。敌人用一个列表存储。

