**HTML5大作业的基本设想**

王少杰 2013202589

我的小游戏设想大概是这样的：地面上有个大炮，天上有左右飞行的飞碟，点击屏幕时可以发射炮弹，一旦飞机被击中，则消失并向四面弹射出碎片，这些碎片也能击毁飞碟。被碎片摧毁的飞机也可以发出碎片，但碎片数量要比上一架有所增加，如此下去，碎片数量达到一个最大值之后就不再增加了。初始给玩家10个子弹，当子弹全部用完以及碎片全部飞出游戏界面时，游戏结束。最后分数为摧毁飞碟的数量。

主要的框架就是鼠标与游戏里面的联动、子弹和碎片与飞碟碰撞的判断以及飞碟飞出的碎片处理问题。

我觉得比较不容易的是最后一个，它要求经过一级一级的碰撞，飞碟散发出的碎片要越来越多，而且散发出去的碎片要平均分配到各个方向上。