*/\*敌方小飞机的创建---start\*/***var *mainObj***=***document***.getElementById(**"main"**);  
**var *smallPlaneArray***=[];  
**var *bulletArray***=[];*//子弹数组***var *leftBtn***=**false**;*//按键开关***var *upBtn***=**false**;  
**var *rightBtn***=**false**;  
**var *downBtn***=**false**;  
**var *shootBtn***=**false**;*//子弹发射状态  
//杀敌数量***var *killNum***=***document***.getElementById(**"killNum"**);  
*//分数***var *killScore***=***document***.getElementById(**"killScore"**);  
**var *startmusic***=***document***.getElementById(**"startmusic"**);  
**var *zdmusic***=***document***.getElementById(**"zdmusic"**);  
***startmusic***.play();  
**var *player***=**new** *playerPlaneProto*(**"images/b.jpg"**,50,500,10);  
**var *smallPlaneTimer***=*setInterval*( *createSmallPlane*,1000);*//创建小飞机***var *smallPlaneMoveTimer***=*setInterval*(*smallPlaneMove*,50);*//小飞机移动***var *ctrlPlayTimer***=*setInterval*(*ctrlPlay*,30);*//30毫秒监听一次是否按下键盘***var *bulletMoveTimer***=*setInterval*(*bulletMove*,10);*//子弹移动***var *crashCheckTimer***=*setInterval*( *crashCheck*,50);*//判断碰撞  
  
//界面***var *stop***=***document***.getElementById(**"stop"**);  
*//暂停游戏***function** *mystopgame*(){  
 ***stop***.style.display=**"block"**;  
 *clearInterval*(***smallPlaneTimer***);  
 *clearInterval*(***smallPlaneMoveTimer***);  
 *clearInterval*(***bulletMoveTimer***);  
 *clearInterval*(***crashCheckTimer***);  
 ***startmusic***.pause();  
 ***zdmusic***.pause();  
}  
*//继续游戏***function** *continuegame*(){  
 ***stop***.style.display=**"none"**;  
 ***smallPlaneTimer***=*setInterval*( *createSmallPlane*,1000);  
 ***smallPlaneMoveTimer***=*setInterval*(*smallPlaneMove*,50);  
 ***ctrlPlayTimer***=*setInterval*(*ctrlPlay*,30);  
 ***bulletMoveTimer***=*setInterval*(*bulletMove*,10);  
 ***crashCheckTimer***=*setInterval*( *crashCheck*,50);  
 ***startmusic***.play();  
  
}  
*//新游戏***function** *newgame*(){  
 ***stop***.style.display=**"none"**;  
 ***mainObj***.removeChild(***player***.**imgNode**);  
 ***player***=**null**;  
 **for**(**var** i=0;i<***smallPlaneArray***.length;i++){  
 ***mainObj***.removeChild(***smallPlaneArray***[i].**imgNode**);  
 }  
 ***smallPlaneArray***.splice(0,***smallPlaneArray***.length);  
 **for**(**var** i=0;i<***bulletArray***.length;i++){  
 ***mainObj***.removeChild(***bulletArray***.**imgNode**);  
 }  
 ***bulletArray***.splice(0,***bulletArray***.length);  
 ***killNum***.innerHTML=0;  
 ***killScore***.innerHTML=0;  
 ***smallPlaneTimer***=*setInterval*( *createSmallPlane*,1000);  
 ***smallPlaneMoveTimer***=*setInterval*(*smallPlaneMove*,50);  
 ***ctrlPlayTimer***=*setInterval*(*ctrlPlay*,30);  
 ***bulletMoveTimer***=*setInterval*(*bulletMove*,10);  
 ***crashCheckTimer***=*setInterval*( *crashCheck*,50);  
 ***startmusic***.play();  
 ***zdmusic***.play();  
 ***player***=**new** *playerPlaneProto*(**"images/b.jpg"**,50,500,10);  
}  
  
**function** *SmallPlaneProto*(imgSrc,x,y,speed){  
 **this**.**imgNode**=***document***.createElement(**"img"**);*//创建结点* **this**.**imgSrc**=imgSrc;  
 **this**.**x**=x;  
 **this**.**y**=y;  
 **this**.**isDead**=**false**;*//地方小飞机存活状态* **this**.**exTime**=30;*//敌方小飞机死亡倒计时* **this**.**speed**=speed;  
 **this**.init=**function**(){*/\*初始化的方法\*/* **this**.**imgNode**.src=**this**.**imgSrc**;  
 **this**.**imgNode**.style.position=**"absolute"**;  
 **this**.**imgNode**.style.left=**this**.**x**+**"px"**;  
 **this**.**imgNode**.style.top=**this**.**y**+**"px"**;  
 ***mainObj***.appendChild(**this**.**imgNode**);*//添加到舞台当中* }  
 **this**.init();  
 **this**.move=**function**(){  
 **this**.**imgNode**.style.top=*parseInt*(**this**.**imgNode**.style.top)+**this**.**speed**+**"px"**;*//小飞机的位置坐标* }  
}  
**function** *createSmallPlane*(){  
 **var** smallPlane=**new** *SmallPlaneProto*(**"images/p.jpg"**,*parseInt*(***Math***.random()\*350),-*parseInt*(***Math***.random()\*100+40),*parseInt*(***Math***.random()\*10)+1);  
 ***smallPlaneArray***.push(smallPlane);  
}  
  
*//敌方小飞机移动***function** *smallPlaneMove*(){  
 **for**(**var** i=0;i<***smallPlaneArray***.length;i++){  
 **if**(***smallPlaneArray***[i].**isDead**==**false**){  
 *//活着时才有移动的方法* ***smallPlaneArray***[i].move();  
 **if**(*parseInt*(***smallPlaneArray***[i].**imgNode**.style.top)>=600){  
 ***mainObj***.removeChild( ***smallPlaneArray***[i].**imgNode**);  
 ***smallPlaneArray***.splice(i,1);  
 }  
 }**else**{  
 *//死亡  
 //倒计时  
 //死亡是，倒计时每隔50毫秒，从30减少到0的时当前候销毁小飞机* ***smallPlaneArray***[i].**exTime**--;  
 **if**( ***smallPlaneArray***[i].**exTime**==0){  
 ***mainObj***.removeChild( ***smallPlaneArray***[i].**imgNode**);  
 ***smallPlaneArray***.splice(i,1);  
 }  
 }  
 }  
}  
  
  
  
**function** *playerPlaneProto*(imgSrc,x,y,speed){  
 **this**.**imgNode**=***document***.createElement(**"img"**);*//创建结点* **this**.**imgSrc**=imgSrc;  
 **this**.**x**=x;  
 **this**.**y**=y;  
 **this**.**speed**=speed;  
 **this**.init=**function**(){*/\*初始化的方法\*/* **this**.**imgNode**.src=**this**.**imgSrc**;  
 **this**.**imgNode**.style.position=**"absolute"**;  
 **this**.**imgNode**.style.left=**this**.**x**+**"px"**;  
 **this**.**imgNode**.style.top=**this**.**y**+**"px"**;  
 ***mainObj***.appendChild(**this**.**imgNode**);*//添加到舞台当中* }  
 **this**.init();  
 **this**.moveLeft=**function**(){  
 *//到时候根据判断玩家的按键来执行此事件* **if**(**this**.**imgNode**.style.left==**"-80px"**){  
 **this**.**imgNode**.style.left=**"440px"**;  
 }**else**{  
 **this**.**imgNode**.style.left=*parseInt*(**this**.**imgNode**.style.left)-**this**.**speed**+**"px"**;  
  
  
 }  
 }  
 **this**.shoot=**function**(){*//发射子弹* **var** newBullet=**new** *bulletProto*(**"images/d.jpg"**,*parseInt*(**this**.**imgNode**.style.left)+25,*parseInt*(**this**.**imgNode**.style.top)-10,10);  
 ***bulletArray***.push(newBullet);  
 }  
 **this**.moveRight=**function**(){  
 *//到时候根据判断玩家的按键来执行此事件* **if**(**this**.**imgNode**.style.left==**"440px"**){  
 **this**.**imgNode**.style.left=**"80px"**;  
 }**else**{  
 **this**.**imgNode**.style.left=*parseInt*(**this**.**imgNode**.style.left)+**this**.**speed**+**"px"**;  
 }  
 }  
  
 **this**.shoot=**function**(){*//发射子弹* **var** newBullet=**new** *bulletProto*(**"images/d.jpg"**,*parseInt*(**this**.**imgNode**.style.left)+25,*parseInt*(**this**.**imgNode**.style.top)-10,10);  
 ***bulletArray***.push(newBullet);  
 }  
  
  
  
 **this**.moveUp=**function**(){  
  
 **if**(**this**.**imgNode**.style.top==**"0px"**){  
 **this**.**imgNode**.style.top=**"0px"**;  
 }**else**{  
 **this**.**imgNode**.style.top=*parseInt*(**this**.**imgNode**.style.top)-**this**.**speed**+**"px"**;  
 }  
 }  
 **this**.shoot=**function**(){*//发射子弹* **var** newBullet=**new** *bulletProto*(**"images/d.jpg"**,*parseInt*(**this**.**imgNode**.style.left)+25,*parseInt*(**this**.**imgNode**.style.top)-10,10);  
 ***bulletArray***.push(newBullet);  
 }  
  
 **this**.moveDown=**function**(){  
 *//到时候根据判断玩家的按键来执行此事件* **if**(**this**.**imgNode**.style.top==**"520px"**){  
 **this**.**imgNode**.style.top=**"520px"**;  
 }**else**{  
 **this**.**imgNode**.style.top=*parseInt*(**this**.**imgNode**.style.top)+**this**.**speed**+**"px"**;  
 }  
 }  
 **this**.shoot=**function**(){*//发射子弹* **var** newBullet=**new** *bulletProto*(**"images/d.jpg"**,*parseInt*(**this**.**imgNode**.style.left)+25,*parseInt*(**this**.**imgNode**.style.top)-10,10);  
 ***bulletArray***.push(newBullet);  
 }  
  
}  
  
*//在body中按下键盘时，移动玩家飞机****document***.body.onkeydown=**function**(){  
 **var** e=***window***.evevt||***arguments***[0];  
 **if**(e.keyCode==37){  
 ***leftBtn***=**true**;  
 }  
 **if**(e.keyCode==38){  
 ***upBtn***=**true**;  
 }  
 **if**(e.keyCode==39){  
 ***rightBtn***=**true**;  
 }  
 **if**(e.keyCode==40){  
 ***downBtn***=**true**;  
 }  
 **if**(e.keyCode==32){  
 ***shootBtn***=**true**;  
 }  
}  
***document***.body.onkeyup=**function**(){  
 **var** e=***window***.evevt||***arguments***[0];  
 **if**(e.keyCode==37){  
 ***leftBtn***=**false**;  
 }  
 **if**(e.keyCode==38){  
 ***upBtn***=**false**;  
 }  
 **if**(e.keyCode==39){  
 ***rightBtn***=**false**;  
 }  
 **if**(e.keyCode==40){  
 ***downBtn***=**false**;  
 }  
 **if**(e.keyCode==32){  
 ***shootBtn***=**false**;  
 }  
}  
**function** *ctrlPlay*(){  
 **if**( ***leftBtn***==**true**){  
 ***player***.moveLeft();  
 }  
 **if**(***rightBtn***==**true**){  
 ***player***.moveRight();  
 }  
 **if**( ***upBtn***==**true**){  
 ***player***.moveUp();  
 }  
 **if**(***downBtn***==**true**){  
 ***player***.moveDown();  
 }  
 **if**(***shootBtn***==**true**){  
  
 ***player***.shoot();  
 ***zdmusic***.play();  
  
 }  
}  
  
*//子弹模板***function** *bulletProto*(imgSrc,x,y,speed){  
 **this**.**imgNode**=***document***.createElement(**"img"**);*//创建结点* **this**.**imgSrc**=imgSrc;  
 **this**.**x**=x;  
 **this**.**y**=y;  
 **this**.**speed**=speed;  
 **this**.init=**function**(){*/\*初始化的方法\*/* **this**.**imgNode**.src=**this**.**imgSrc**;  
 **this**.**imgNode**.style.position=**"absolute"**;  
 **this**.**imgNode**.style.left=**this**.**x**+**"px"**;  
 **this**.**imgNode**.style.top=**this**.**y**+**"px"**;  
 ***mainObj***.appendChild(**this**.**imgNode**);*//添加到舞台当中* }  
 **this**.init();  
 **this**.move=**function**(){  
 **this**.**imgNode**.style.top=*parseInt*(**this**.**imgNode**.style.top)-**this**.**speed**+**"px"**;  
 }  
}  
*//子弹移动***function** *bulletMove*(){  
 **for**(**var** i=0;i<***bulletArray***.length;i++){  
 ***bulletArray***[i].move();  
 *//跑到外面就消失* **if**(*parseInt*(***bulletArray***[i].**imgNode**.style.top)<=-20){  
 ***mainObj***.removeChild( ***bulletArray***[i].**imgNode**);  
 ***bulletArray***.splice(i,1);  
  
 }  
 }  
}  
  
*//碰撞函数***function** *crashCheck*(){  
 **for**(**var** i=0;i<***smallPlaneArray***.length;i++){  
 **for**(**var** j=0;j<***bulletArray***.length;j++){  
 *//子弹左边* **var** btLeft=*parseInt*(***bulletArray***[j].**imgNode**.style.left);  
 *//子弹顶部* **var** btTop=*parseInt*(***bulletArray***[j].**imgNode**.style.top);  
 *//飞机顶部* **var** plTop=*parseInt*( ***smallPlaneArray***[i].**imgNode**.style.top);  
 *//飞机左边* **var** plLeft=*parseInt*( ***smallPlaneArray***[i].**imgNode**.style.left);  
 *//如果地方小飞机还活着* **if**(***smallPlaneArray***[i].**isDead**==**false**){  
 **if**(btLeft>=plLeft&&btLeft<=plLeft+50&&btTop>=plTop&&btTop<=plTop+50){  
 *//碰撞之后，移除子弹* ***mainObj***.removeChild(***bulletArray***[j].**imgNode**);  
 ***bulletArray***.splice(j,1);  
 *//地方小飞机做一个改变，替换图片路径* ***smallPlaneArray***[i].**imgNode**.**src**=**"images/a.jpg"**;  
 *//把地方小飞机的存活状态设置为死亡(有时候，一个字母的错误，都会导致代码运行不起来)* ***smallPlaneArray***[i].**isDead**=**true**;  
 *//杀敌积分* ***killNum***.innerHTML=*parseInt*(***killNum***.innerHTML)+1;  
 ***killScore***.innerHTML=*parseInt*(***killScore***.innerHTML)+3;  
 }  
 }  
 }  
 }  
}