坦克大战最短路

算法:优先队列+广度优先搜索

用户自定义地图

1. 设置地图大小起点和终点 设置弹药
2. 设置铁墙、土墙、河水
3. 模式一:用户自己走

模式二:自动给出最短路

对比

坦克方法:

1. 调整方向
2. 开枪

事件:

判断是否达到

是否可以走

是否打到墙(子弹能可以穿过河)

游戏是否结束

人性化:

背景音乐

子弹效果

保存地图

当前最短

爆炸效果