C++课程设计

坦克大战

杨武显，朱佳悦，任宇轩

图形化实现：

Easyx

Windows GDI

（无法跨平台）

主要技术：

多线程技术

文件读写技术

vector容器

数据结构：

二维数组

动态数组

八叉树

面向对象的体现：

类的派生与继承

虚函数的使用

重载运算符

实现功能：

1. 基本的界面，包括单人游戏、多人游戏等入口
2. 坦克的基本控制，前进，后退，转向，发射，蓄力等
3. 对单人游戏近期的分数进行记录
4. 实现了坦克与坦克、坦克与障碍物之间的碰撞箱。
5. 实现了子弹与坦克之间的互相作用：掉血
6. 实现了音乐的播放
7. 实现了单人游戏的ai控制
8. 实现游戏模式：游戏时间为60秒，双方进行坦克的solo对局，每击毁对方一次则己方加1分，60秒结束后，分数高的一方胜利。（按下esc可提前结束游戏）