

Aircraft-War

Aircraft-War

说明

UML

运行

注意事项

操作说明

直接运行编译好的 Jar 文件

运行

说明

本项目已分为 Scala、Java 两独立部分，Java 部分完成课程基本要求，Scala 部分想在完成课程基础上做点奇怪东西.....

Java 部分为 master 分支，Scala 部分为 scala 分支。

以下为 Java 部分的说明。

UML

所有 UML 图见 [AircraftWar-all.puml](#)，其部分子图位于 `uml/*.*puml`。

运行

注意事项

1. 本项目使用 Gradle 管理，使用 IDEA 打开项目工程时请加载 Gradle 项目。

操作说明

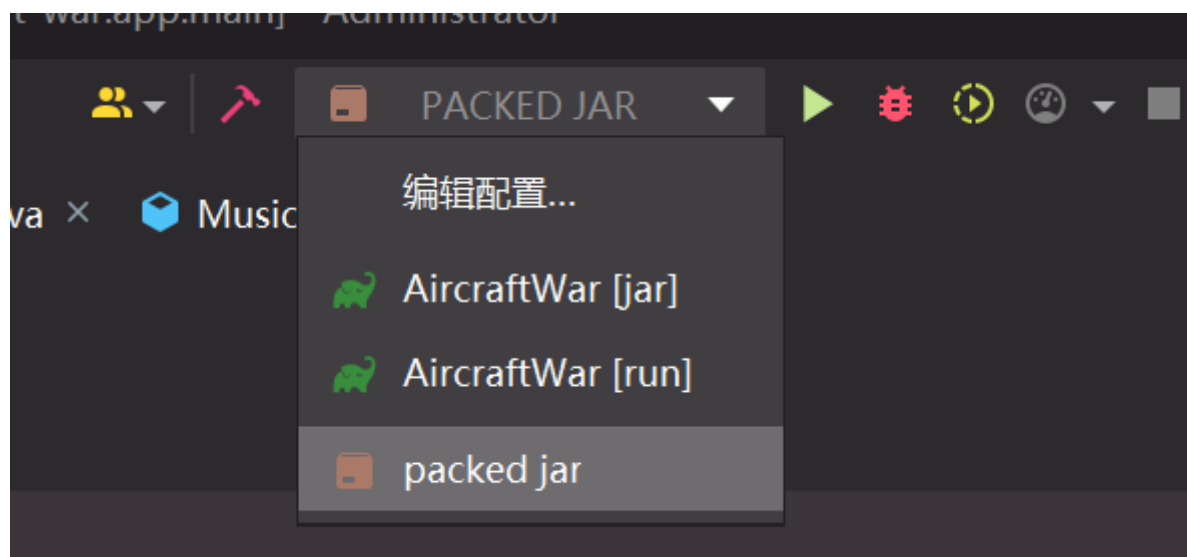
1. 鼠标拖动或者方向键（`↑/↓/←/→`）移动英雄机
2. `z` 键发射子弹
3. 按下 `shift` 可以减慢移动速度（微操）
4. 英雄机判定点不是整个飞机，而是飞机中间的小点，方便操作

直接运行编译好的 Jar 文件

如果您是助教，我已经程序编译打包为单个 `.jar` 文件，直接双击 `run_jar.bat` 即可运行。

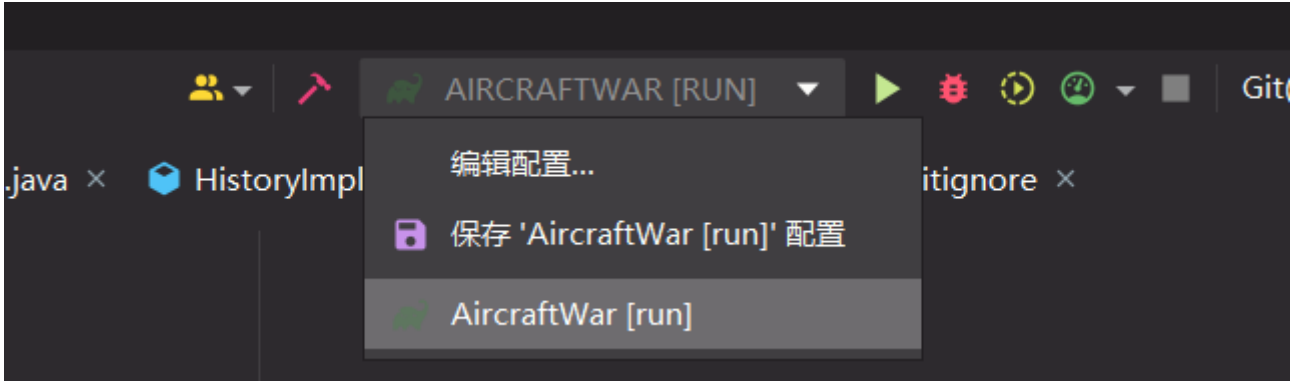
编译好的 Jar 文件放在 `app/build/libs/app.jar`。

或者在 IDEA 中运行 `packed jar` 也行。



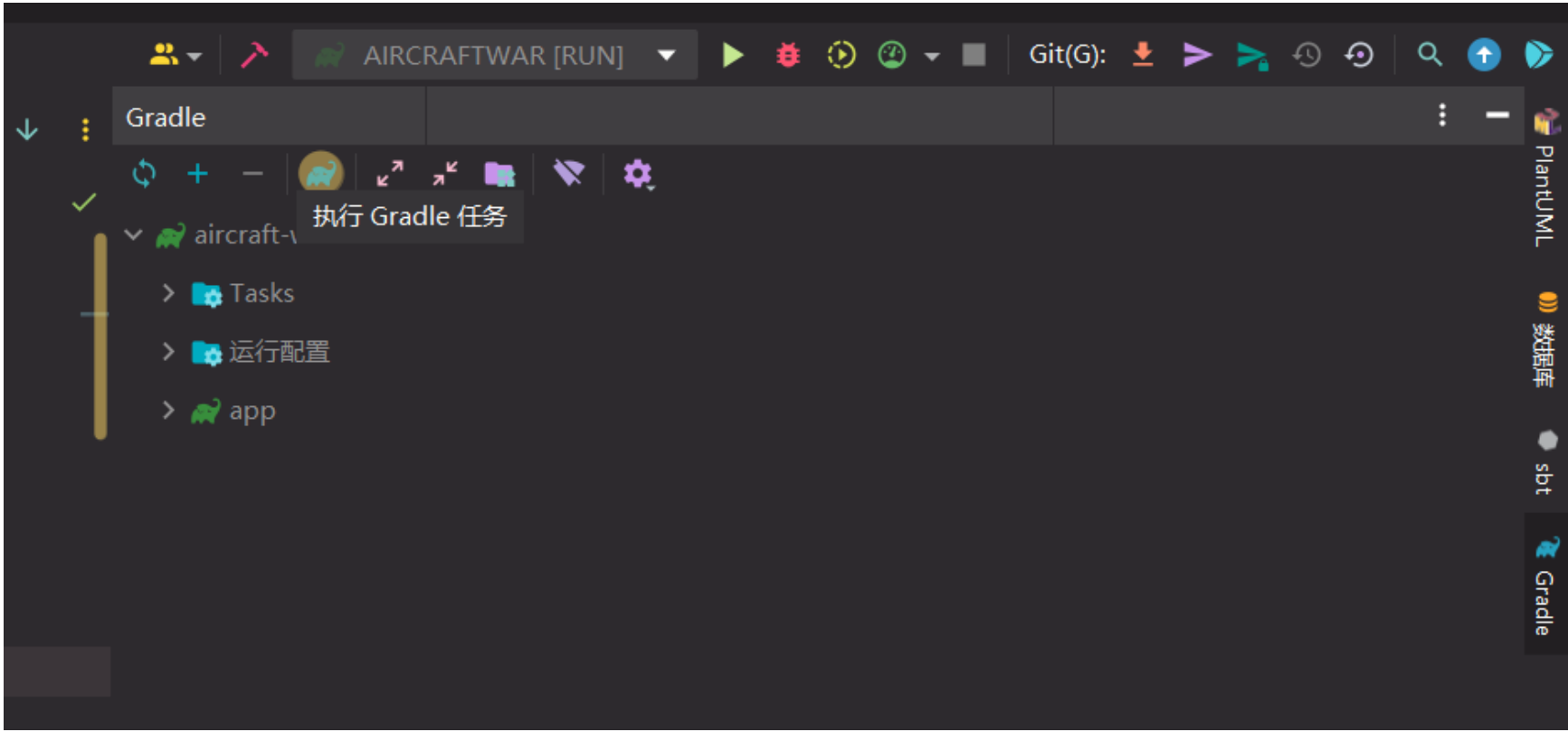
运行

- 1. 使用 IDEA 打开项目文件夹（即此 README.md 文件所在文件夹）
- 2. 等待 IDEA 加载 Gradle 完成
- 3. 如果运行配置中有这一项



- 2. 运行这一项即可
- 4. 如果运行配置中没有这一项

- 1. 打开右侧，点击执行 Gradle 任务



- 2. 输入 run 运行

