是男人就坚持5秒游戏设计方案

游戏规则：操控飞船躲避飞行的行星

可能用到的数据结构：链表（用于存储每个行星的位置）

游戏结束条件：飞机撞到行星

主要设计方向：

1. 让每个行星有不同的运动轨迹且游戏开始时行星从画纸的四边逐渐向画纸中间飞行
2. 飞机的每次位移都需要判断是否与行星相撞
3. 如何处理行星之间位置相同的问题
4. 飞机大小与行星大小
5. 行星移动速度以及每次游戏要随机产生的行星数目
6. 设计计时器每次游戏开始都需计时，游戏结束后显示时间
7. 随时间增加适当增加游戏难度比如，增加行星飞行速度多增加行星个数

白钰

16信息安全