

## 聽影片內容

- 建議使用助教推薦的 Enemy 的架構
  - 單一陣列
  - 切換戰隊的方式
- 該怎麼使用助教的空白檔案
  - 有哪些空格 ( Enemy , Fighter , FlameManager)

★★ 修改 Treasure Class ，可以在創建時隨機指定為 10 滴 或 20 滴血的補充包。

- 只需給他一個 size 屬性。
- 在創建物件時，是大或小補充包的機會各有二分之一  
`float size = random(0,1) < 0.5 ? 1 : 1.4 ;`
- 在 display 裡面、或是碰撞偵測到時，  
就可以依此屬性來決定樣貌、與加多少血。

★★ 設計 FlameManager Class 將原本用來控制火焰動畫的東西封裝起來。

- 從這裡面修改。將連結中處理 add 和 display 的部份移入 Class 裡。(幾乎不用改東西)
- 當遊戲重新開始時記得做一件事情：  
`flameManager = new FlameManager ()`
- 如果不想用此作法，  
要自訂自己的 Flame Class 也可以。

## ★★ 設計 Enemy 與 Bullet Class

- Enemy 如果架構有學到，只需填填空就可以了。
- Bullet 聽影片內容：
  - x, y ,img speed, move(), display()
  - 做出 bulletArray

## ★★★ 設計 Boss Class 繼承 Enemy Class...

- 只會有屬性[值]的差異
- Boss 物件可以放進原本的 Enemy 的 array

```
class Enemy {  
    ...  
    int life , speed , img ;  
    ...  
}  
class Boss extends Enemy {  
    Boss (...) {  
        life = // ?  
        speed = // ?  
        img = // ?  
    }  
}
```

```
Enemy[] arr = new Enemy[8] ;  
  
for (int i = 0 ; i < arr.length ; i++ ){  
    arr[i] = new Boss(...);  
    ...  
}
```