Features

# 程序逻辑自主设计实现

# yaml格式设置文件

* 内容直观
* 修改简单
* 几乎所有参数都可修改

# 模块化编程

# 武器设置详细，有多种特色武器

* 武器参数：弹药、射程、射速、可否连发、伤害、子弹速度、换弹时间
* 手枪：弹药无限，射程中
* 激光：弹药有限，射程远
* 霰弹：弹药有限，射程近
* 利用Python的继承特性创建武器

# 人机互动、角色移动

* 键盘移动，按住可连续移动
* 鼠标瞄准射击，按住可连发
* 键位设置参照cs，符合使用习惯
* 血条显示，直观展示血量

# 子弹出膛、在边界消失

# 保存最高分，并在重启时读入

* 计分板，分数可储存、自动加载

# 让敌角色能适应场景循环移动和下降

* 僵尸始终朝向人移动
* 僵尸之间有碰撞体积

# 处理子弹与敌角色碰撞后消失和记分

* 碰撞后子弹消失
* 判定命中后僵尸血量减少
* 僵尸血量低于0则死亡
* 杀死僵尸分数增加

# 游戏能够升级和改变角色运动参数

* 升级增加玩家血量上限，玩家血量回满
* 升级后僵尸和玩家运动加快
* 升级增加武器威力

# 使游戏具有较好的影音用户体验

* 枪声音效（来自cs1.6）
* 武器种类、弹药数量显示
* 等级显示

# 敌角色有小概率规避子弹和吞吃子弹

# 打到敌角色后有一定概率得到bonus奖励

* 杀死僵尸有概率回血