用户手册

1. **产品介绍**

飞机大战游戏作为PC中一款桌面游戏，界面简洁流畅、游戏方式简单，玩起来易于上手。 **2. 产品面向的用户群体**

面向休闲游戏的玩家，例如家庭、办公室人员等，使用人群广泛。

1. **产品应当遵循的标准或规范**

本产品遵循Microsoft编程规范。

1. **产品范围**

仅针对使用Microsoft Windows XP及以上版本操作系统，不考虑低级版本的兼任性。

1. **产品中的角色**

|  |  |
| --- | --- |
| 角色名称 | 职责描述 |
| 玩家 | 游戏中的战机由玩家控制，向敌机发动攻击。 |
| 敌机 | 游戏中的敌机，由计算机控制自动向战机发动攻击。 |

**6. 飞机对战规则：**

(1). 战机数量为1。

(2). 由玩家通过键盘控制（方向键控制位置、空格键发射导弹）战机。

(3). 导弹释放存在间隔，有一定的运行速度。

(4). 导弹遇到敌机发生爆炸，敌机被炸毁，导弹消失，玩家得分。

(5). 由计算机控制敌机自动向战机发动攻击。

(6). 敌机数量随机，计算机生成敌机时随机选择类别。

(7).敌机从游戏区域的上下两端进入，左右位置随机。

(8). 敌机行驶期间，不左右移动，不反向移动。

(9). 当敌机到达战机下方时发射炸弹对战机进行攻击。

(10). 运行线路为直线，方向为从下至上，或从下至上，不可左右移动。纵向由发射 位置起至游戏区域结束。

(11). 炸弹遇到战机时发生爆炸，战机被炸毁，炸弹消失，游戏结束 12. 炸弹运行时有速度限制。

(12). 通过获得道具变换子弹。

(13). 获得一定分数后，BOSS就会出现。

**7. 软硬件环境需求**

|  |  |
| --- | --- |
| 需求名称 | 详细要求 |
| 操作系统 | IOS系统 |
| 声卡 | 要求有声卡 |
| CPU | 英特尔i3以上 |
| 内存 | 2G以上 |

**8. 运行游戏说明**

1. 点击游戏图标即可直接进入游戏界面，且游戏界面显示为全屏。

2. 进入游戏界面后，有开始游戏、关于游戏、这两个按钮和一个音效选择框。当用户点击选择游戏运行开启音效时，则在游戏运行中会有音乐，若点击对出游戏界面，音乐也会随之停止。

3. 在玩家结束游戏时，可以选择返回键退出，同时界面中会弹出一个对话框，让玩家选择是否退出游戏，若选择是，则返回到主界面，若选择否，则继续游戏。

**9.功能说明**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 功能项 | 描述 |
| 1 | 飞机能够移动，发射子弹， 用子弹击毁敌人。 | 1.用wasd四个键控制飞机上下左右的移动。 2.j键发射子弹。  3.子弹发射出去，撞击敌军使之爆炸。 |
| 2 | 飞机通过吃掉道具，改变自身属性。 | 1.飞机通过接触道具获得道具的加成。  2.增强子弹威力 |
| 3 | 敌军飞机可以击毁我军飞机。 | 1.敌军飞机由电脑随机产生。  2.当敌军飞机子弹击中我军飞机，我军飞机血量减去10。  3.当我军飞机碰撞敌军飞机时，我军损失一定生命值，敌军撞毁。当生命值为0时，则游戏结束。 |
| 4 | Boss出现以及打败Boss。 | 1.我军得到100分数，Boss出现。  2.Boss拥有比普通敌机更多的血量和更高的攻击。  3.当我军飞机与Boss碰撞时，我军直接游戏结束。  4.当我军子弹打中Boss时，可以适当的加血，但血量不会超出总血量。 |