Egret飞行游戏本质上是之前Flash飞行游戏的移植。要求如下：

1. 根据飞行游戏的demo进行自己的游戏的个性化设置(背景，颜色，音乐等)。
2. 完成元素的移植，Egret游戏中包含的应该是实际的元素图片，而不是方块。
3. 丰富游戏元素：增加敌机类型(小飞机，大飞机，BOSS机)，并且敌机自己也能发射子弹。
4. 增加火力表现，设置奖励系统，每击落N架敌机后，出现火力奖牌，我机吃了之后能增加火力（比如说，单股火力变双股，子弹能斜向发射，或者增加自动跟踪敌机的导弹）
5. 实现我机的碰撞和击落效果(比如说有三条命，被击落三次后，游戏结束)。
6. 实现游戏的多章节设定(多个关卡)
7. 实现游戏的评分系统。