## 坦克大战游戏功能：

1. 游戏可以有1或2名玩家同一阵营对抗敌方坦克（AI）。
2. 坦克可以发射炮弹，敌对双方的炮弹相遇互相抵消。我方坦克收到一次炮弹攻击损失一格HP，初始有HP = 3。
3. 敌方坦克分为四种类型，拥有不同的HP/移动速度。
4. 同一时间点最多存在4辆敌方坦克，如果敌方坦克阵亡，会从地图最上面三个刷新点随机选择一个刷新。每一关敌方坦克总数为20，刷完为止。
5. 失败条件为己方基地被摧毁或所有玩家阵亡，胜利条件为不失败的情况下消灭敌方所有坦克。
6. 地形元素包含空地、砖墙、铁墙、树林、小河：
   1. 空地：可以在上面移动，子弹可以穿过
   2. 砖墙：不可以在上面移动，受到子弹攻击会消失
   3. 铁墙：不可以在上面移动，受到子弹攻击不会消失，子弹无法穿过
   4. 树林：可以在上面移动，但是所有单位都会被遮挡，子弹可以穿过
   5. 小河：不可在上面移动，子弹可以穿过

7. 某些坦克会掉落功能性物品, 物品包括手雷（敌全灭）、时钟（所有敌人暂停一段时间）、铁锹（基地外墙暂时变为钢板）、坦克（奖励一条命）、星星（火力增加1级）、头盔（暂时无敌）。

## 技术难点：

1. 游戏整体架构设计

2. GUI与贴图

3. AI设计