当前程序是以Python为编程语言，主要功能实现依赖于pygame模块，主要用到surface对象之间的位置变化，再利用事件监听让程序运行起来。运行中Surface对象的位置发生变化后，界面刷新，用户对鼠标与键盘进行操作时，监听操作完成相应事件。我方飞机移动分为单向移动，，根据按键调用对应的移动方法。敌方飞机从屏幕顶端出现，向下移动至窗口上部，左右移动射击，射击子弹数量达到一定值后，添加向下移动。子弹的实现依赖于飞机基类，飞机类中有两个与子弹相关联的属性。分别是存储发射子弹引用的列表和记录发射子弹数量的变量。子弹的伤害值由全局变量列表规定，不同飞机的子弹伤害值不同。子弹的碰撞逻辑是根据子弹图片与飞机图片是否重叠来进行判断的。敌机的子弹发射是随机的，通过控制随机函数的参数范围来调控子弹发射的频率。判断击中的条件为子弹与飞机有重合部分，如果有重合部分，则清除子弹对象，如果飞机血量为0，则显示爆炸图片，并清除飞机对象。

如果我方飞机被击中的话，会减少血量。