

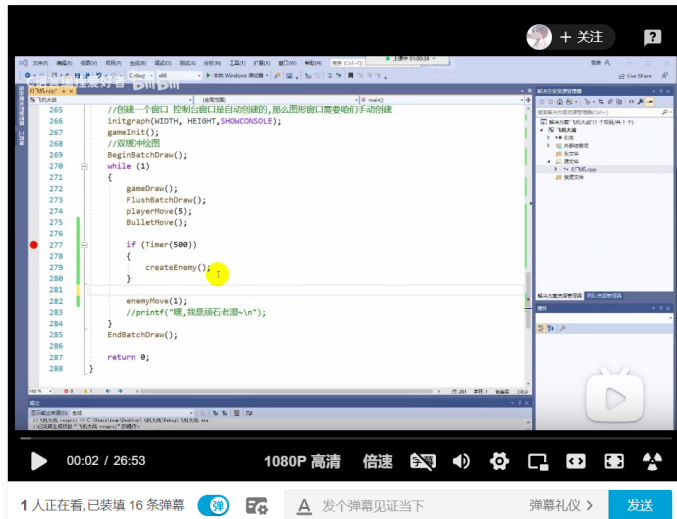
飞机大战说明文档

211250101陈冀轩

我的项目二是用easyx写的飞机大战，前期起步阶段主要借鉴的是b站的C语言项目：飞机大战教程（如图，该教程没有提供源码），

活动作品 C语言项目：飞机大战【最全教程】超详细教程带你从 0 开始做出飞...

5.0万播放 · 总弹幕数201 2021-08-04 20:20:20



C/C++编程粉丝群：687399299！ 视频、素材...

为TA充电

+ 关注 4.3万

弹幕列表

展开



视频选集 (8/8)

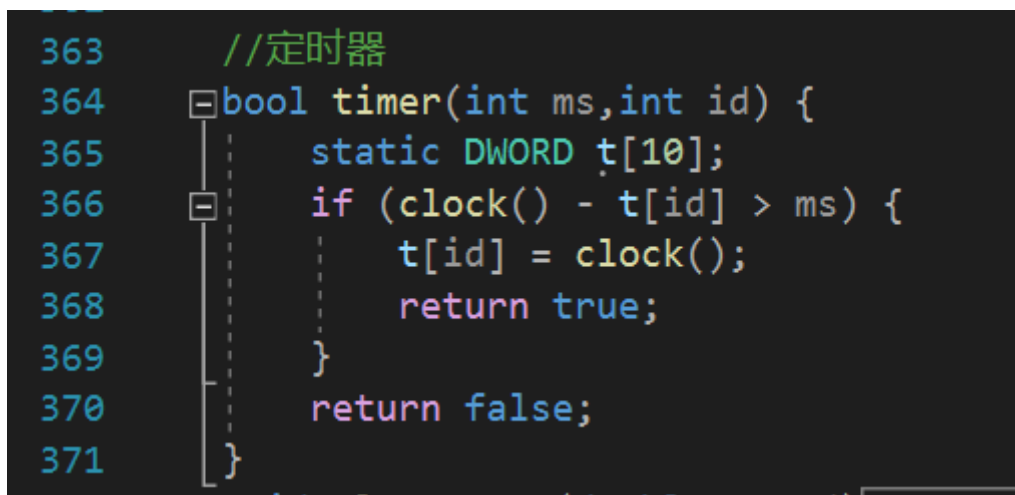
自动连播

P1	1.窗口创建和角色输出	28:25
P2	2.飞机的移动	25:03
P3	3.边界处理	09:28
P4	4.子弹发射与移动	13:36
P5	5.敌机数据准备	15:03
P6	6.敌机绘制、移动	16:06
P7	7.定时器的设计	10:02
P8	8.游戏的优化和BUG处理	26:54

素材是网上直接搜索飞机大战图片下载的素材包以及自己用ps做的掩码图，与教程无关。

我认为代码借鉴的只是大体思路和代码框架，因为教程只包括最基础功能的实现，远远达不到项目要求，完成项目的前两天跟着教程学习框架和easyx中基本函数的用法之后，后面一周道具、boss、敌机发射子弹、子弹发射方式改变、计分板血量条、音效、背景改变等等功能的实现都是独立完成的。

此外，我认为借鉴网上教程开始这个项目也是难免的，cpl课内没有涉及图形界面库的使用，b站提供了一个学习的途径可以较快上手。代码中一些技巧如双缓冲绘图、计时器、如何读取键盘输入更流畅，都是借鉴的教程。



```

401     #elif 1
402         if(GetAsyncKeyState(VK_UP) || GetAsyncKeyState('W'))
403             if(my_player.y >= speed)
404                 my_player.y -= speed;
405         if (GetAsyncKeyState(VK_LEFT) || GetAsyncKeyState('A'))
406             if(my_player.x >= speed-40)
407                 my_player.x -= speed;
408         if (GetAsyncKeyState(VK_DOWN) || GetAsyncKeyState('S'))
409             if(my_player.y <= height-123)
410                 my_player.y += speed;
411         if (GetAsyncKeyState(VK_RIGHT) || GetAsyncKeyState('D'))
412             if(my_player.x <= width-55)
413                 my_player.x += speed;

```

```

707         //双缓冲绘图
708         BeginBatchDraw();
709         while (1) { ... }
752         EndBatchDraw();

```

PS:

如果很多同学和我看的是同一个教程，现在想来代码相似度可能确实较高。

但如果我的代码有抄袭嫌疑，我还是想为自己申辩几句：以上这些技巧方法我认为很难自己写出来，想请老师和学长们稍微在一个从未接触过easyx的同学的角度考虑一下，我是抱着学习使用easyx的心态学的教程，只好依葫芦画瓢去模仿，了解思路原理之后再加自己的东西，学会基本函数和思路后确实都是独立完成的，无心抄袭。

第一次接触图形界面，这个项目磕磕绊绊，乏有创意，但也让我收获良多。