









项目完成情况说明：以 java 语言为基础，在完成了对于坦克、基地和石头、河流、铁块三种障碍物的建立和经典坦克大战游戏规则的基本要求的情况下，在游戏体验上加入了坦克子弹抵消和自主地图编辑功能来增加游戏可玩性。在打到第 4 关的时候，会有“让子弹飞”的模式，同时不同于以往简单的 ai 坦克，超强的 ai 对手，会让你感受到钢铁洪流般的挑战感。

项目员工分工说明：

朱孝曦：主程序

周斌斌：素材收集和

鲁清新：线程管理

盘凌孜：地图编辑

彭龙：地图实时数据