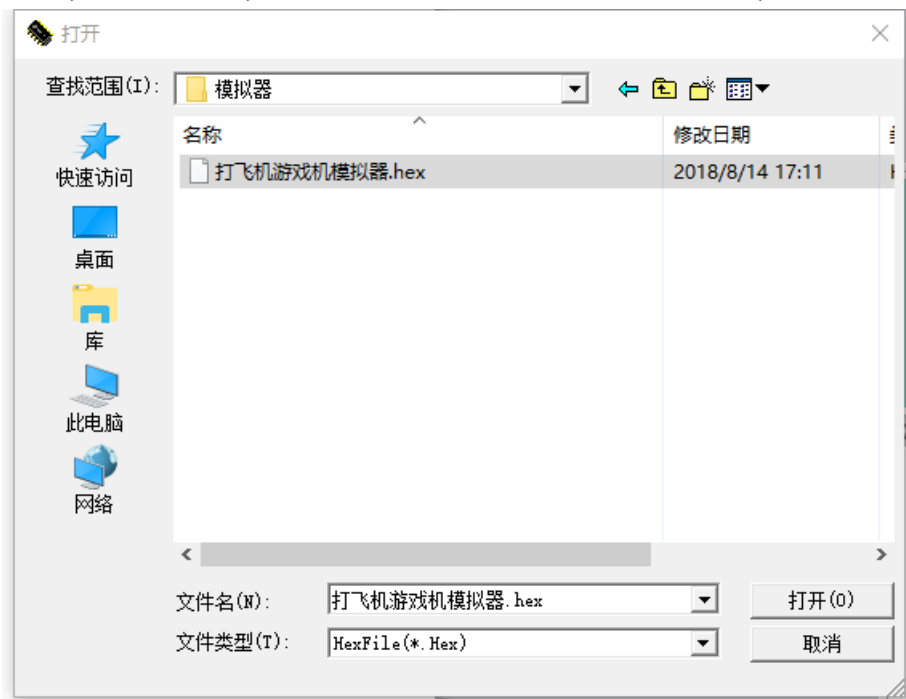


模拟器使用教程

打开模拟器文件夹（注：模拟器 Virtual51 非本人开发，仅用来模拟）
双击 Virtual51.exe，出现下图界面



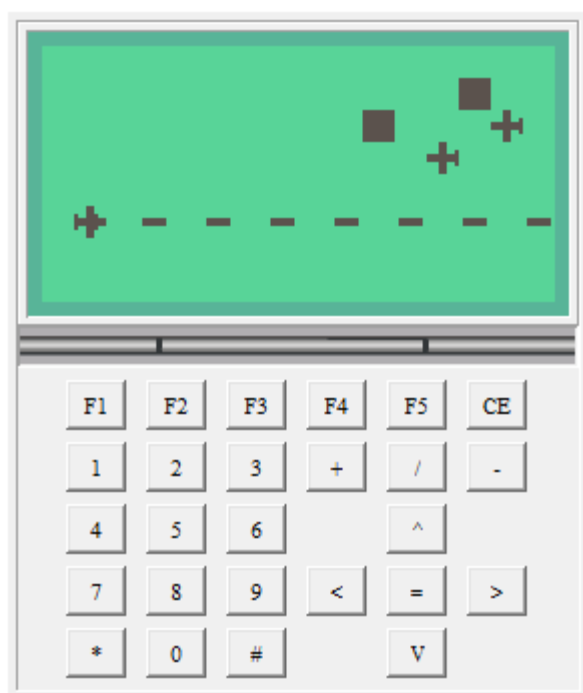
右键，Load Code，选择“打飞机游戏机模拟器.hex”，如下图



点击“打开”，然后右键，Run，会显示下图界面



我们可以看到虚拟键盘有上下左右四个按键，点击任意一个开始。然后我们可以用上下左右这四个按键来控制飞机方向。（需要鼠标点击，不支持键盘控制）



游戏结束之后可以右键，Stop，再右键，Run，重新开始。

地图制作教程

1. 解压 Keil.zip，并将 Keil 文件夹复制到 C 盘根目录。
2. 双击“Uv2.exe - 快捷方式”打开 Keil。

$$\begin{aligned} & \{0, 0, 5, 0, 0, 0, 0, 0\}, \\ & \{0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0\}, \\ & \{0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 0\}, \\ & \{0, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0\}, \\ & \{0, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 0\}, \\ & \{0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0\}, \\ & \{0, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 0\}, \\ & \{0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0\}, \\ & \{0, 1, 0, 1, 1, 0, 1, 0\}, \\ & \{0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0\}, \\ & \{1, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 1\}, \end{aligned}$$

5. 这就是地图，数字代表的意思如下：
 - a) 1 敌人飞机 1 (1 滴血)
 - b) 2 敌人飞机 2 (2 滴血)
 - c) 3 敌人飞机 3 (3 滴血)
 - d) 4 敌人飞机 4 (4 滴血)
 - e) 5 障碍物 (黑色方块，打不坏)
 - f) 0 什么都没有
6. 地图有 30 行，请直接在原来的基础上修改，不要增加行数。
7. 修改完成后，点击“P 工程”-“R 重新建造所有目标文件”。看到下方“建造”一栏中显示“正在从“打飞机游戏机模拟器”产生 HEX 文件...”表示编译成功，然后在模拟器重新加载代码就可以玩了。