Bag{

金币(coin)；

道具-数量映射表(map:items to number)；

所选道具(selected)；

}

Role{

移动初始速度(speed)；

位置坐标(posX,posY)；

生死标记(alive)；

道具加成(bonus)；

角色(role);

}

Item{

持续时间(time)；

加成效果(bonus)；

已使用标记(used)；

}

Shop{

道具功能映射表(map:string to function);

所有道具列表(itemlist)

}

**Boss打飞机**

Feiji\_activity{

初始化时间（initial\_time）

已发射次数（has\_shot）

允许发射次数（limit\_times）

------------------

碰撞检测()

下次射击前的重置():

}

shooter {

已射标识（is\_shot）

帧间隔(time)

--------------------------------

判断已射()

坐标修正()

判断弹弓中心()

修改已射标识()

松手动画()

}

Block(方块人类)：extend Shooter{

发射点坐标(spos)

发射时间(stime)

现时时间(ctime)

现时坐标(cpos)

上一帧方块人坐标(lastpos)

-------------------------------

计算轨道坐标()

轨道动画()

角色旋转()

}

飞机类{

起始位置(startpos)

起始速度(speed)

起飞时间(offtime)

击中标记(is\_shot)

------------------

起飞()

提示玩家()

位置更新()

被击中动画()

}

倒数类{

倒数时间数(backward)

----------------

倒数():播放倒数动画，倒数完毕后启动飞机

}

**Boss 打地屎**

Dishi\_Activity{

现时存活敌友的队列

击杀数

误杀数

丢失数

游戏时长

初始化时间

-------------------------

随机产生友方/敌方()

游戏结束()

点击消灭()

时间消灭()

修改击误丢()

}

地鼠类(敌友的父类){

生成时间

敌或友

产生位置

------------------

随机生成()

存在动画()

消失动画()

}

敌类/友类 extend 地鼠类{

重载：初始化函数()

存在动画()

消失动画()

}