

编辑 Ninja-Fight-hqj - Go+ Bu x +

goplus-builder.qiniu.io/editor/Ninja-Fight-hqj

Go+ 有新版 Chrome

builder

Ninja-Fight-hqj

发布

控件背景

游戏事件

感知事件

消息事件

onStart => {}

游戏开始时执行

onClick => {}

舞台被鼠标点击时执行

onKey key, => {}

指定按键被按下时执行, 如:

onKey KeyA, => {}

onKey keys, key => {}

指定多个按键, 任一被按下时执行, 并可选地接收被按下的按键

onAnyKey key => {}

任意按键被按下时执行

broadcast msg

向 Copilot 提问

1 import "math"

2

3 var (

4

5 //

6 Sa

7 sh

8 So

9 co

10 )

11

12 func a

13 sh

14 }

15

16 func r

17 fo

18

19

20 shinobis = append(shinobis[:i], shinobis

21 break

22 }

23 }

24 }

25

26 func checkAttack(myHeading, myXpos, myYpos, attackee

27 result := false

28

格式化

预览

运行

进度: 1/10



01:00:30 / 02:10:00

技能冷却 {cooldownTime}

得分 {Score}

Fighter

Lost

Samurai

Shinobi

Penguin

声音