雷霆战机1 技术描述

1. 只有小敌机

2.英雄机只能发一个子弹

3.英雄机生命数3条

4.没有大招

/\*

\* 小敌机类，继承FlyingObject,实现小敌机的移动，死亡后爆破

\*/

public class Airplane extends FlyingObject implements Enemy {

private int speed;

Airplane(){

super(48,50,1);

speed = 2;

}

public void step() {

y += speed;

}

/\*

\* 获取小敌机的图片，状态为LIFE时返回小敌机图片

\* 状态为DEAD时返回4张爆破图片，全部返回后将状态改为REMOVE，返回null

\*/

int index = 1;

public BufferedImage getImage() {

if(isLife()){

return Images.airplanes[0];

}else if(isDead()){

if(index == 5){

state = REMOVE;

return null;

}

return Images.airplanes[index++];

}

return null;

}

//生成一颗子弹的子弹数组子弹的初始坐标为当前小敌机的下面，子弹方向向下

public Bullet[] shoot(){

Bullet[] res = new Bullet[1];

res[0] = new Bullet(x+this.width/2,y+this.height+10,"down");

return res;

}

//小敌机的y坐标大于窗口的高返回ture

public boolean outBround() {

return y>=World.HEIGHT;

}

//返回小敌机的分数

public int getScore() {

return 1;

}

}