雷霆战机3 技术描述

1. 添加程序图标

**public** **static** **void** main(String[] args) {

World world = **new** World(); //创建World对象，World类继承了画板类JPanel

JFrame frame = **new** JFrame("雷霆战机"); //创建窗口对象

frame.add(world); //将画板添加到窗口中去

frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.***EXIT\_ON\_CLOSE***); //设置窗口默认关闭操作

frame.setSize(***WIDTH***, ***HEIGHT***); //设置窗口大小

frame.setLocationRelativeTo(**null**);

frame.setIconImage(Images.*tb*); //设置窗口图标

frame.setVisible(**true**); //设置窗口可见

frame.addKeyListener(world); //添加键盘监听

Thread t=**new** Thread(world); //创建线程对象

t.start(); //启动线程

//world.action();

System.***out***.println("雷霆战机开始啦!!!");

1. 开始游戏有readygo声音。游戏结束(英雄机被打死)有特定音效。分数达到一定值，闯关成功，也有特定音效。游戏结束和闯关成功转到开始游戏页面时，也有特定音效。暂停、继续有音效。

//在构造方法里为各音频赋值

**public** World(){

**try**{

all\_bomb = JApplet.*newAudioClip*(**new** File("music/all\_bomb.wav").toURI().toURL());

enemy\_bomb = JApplet.*newAudioClip*(**new** File("music/enemy\_bomb.wav").toURI().toURL());

bg = JApplet.*newAudioClip*(**new** File("music/bg.wav").toURI().toURL());

hero\_bomb = JApplet.*newAudioClip*(**new** File("music/hero\_bomb.wav").toURI().toURL());

hero\_bullet = JApplet.*newAudioClip*(**new** File("music/hero\_bomb.wav").toURI().toURL());

wi= JApplet.*newAudioClip*(**new** File("music/wi.wav").toURI().toURL()); //赢了声音

wh= JApplet.*newAudioClip*(**new** File("music/wh.wav").toURI().toURL()); // 输语

bosswaring= JApplet.*newAudioClip*(**new** File("music/bosswaring.wav").toURI().toURL()); //boss提示声音

equip= JApplet.*newAudioClip*(**new** File("music/equip.wav").toURI().toURL()); //结束、赢了切换音

readygo= JApplet.*newAudioClip*(**new** File("music/readygo.wav").toURI().toURL()); //刚开始readygo声音

p= JApplet.*newAudioClip*(**new** File("music/p.wav").toURI().toURL()); //暂停声音

zh= JApplet.*newAudioClip*(**new** File("music/zh.wav").toURI().toURL()); //暂停回来声音

}**catch**(Exception e){

e.printStackTrace();

}

}

1. 增加第二关  
   第二关难度增加:所有敌机子弹数翻倍，所有敌机和子弹速度翻倍，英雄机子弹数减少，英雄机生命数最高5条(当生命少于5时，可以通过奖励随机获取)，Boss出场取消声音。  
     
   在第二关时，出现新地图，新的英雄机、新的英雄机子弹。  
     
   在程序左上角有生命数、关卡、大招剩余次数、分数提醒、火力值。

///在画板上画出所有对象

**public** **void** paint(Graphics g){

sky.paintObject(g); //画天空

hero.paintObject(g); //画英雄机

//画敌人

**for**(**int** i=0;i<enemies.length;i++){

enemies[i].paintObject(g);

}

//画英雄机子弹

**for**(**int** i=0;i<heroBullets.length;i++){

heroBullets[i].paintObject(g);

}

//画敌人子弹数组

**for**(**int** i=0;i<enemiesBullets.length;i++){

enemiesBullets[i].paintObject(g);

}

//画出得分和生命

g.setFont(**new** Font("楷体",Font.***BOLD***,20)); //修改字体

g.setColor(Color.***WHITE***); //修改字体颜色

g.drawString("大招剩余次数:"+rt,10,25); // 10 660

g.drawString("火力值:"+hero.getDoubleFire(),10,45);

g.drawString("生命值:"+hero.getLife(), 10, 65);// 10 45

g.drawString("关卡:"+ChecKpoints(), 10, 85);

g.drawString("分数:"+*score*, 10, 105); // 10 25

//游戏处于不同状态画出不同状态图

**switch**(state){

**case** ***START***:

g.drawImage(*start*, 0, 0, **null**);

**break**;

**case** ***PAUSE***:

g.drawImage(*pause*, 0, 0, **null**);

**break**;

**case** ***GAME\_OVER***:

g.drawImage(*gameover*, 0, 0,**null**);

**break**;

**case** ***WIN***:

g.drawImage(*win*, 0, 0, **null**);

**break**;

}

}