# 这个游戏有很多需要改善的地方，这里改进2点

## 1.我方飞机出场时是重叠在一起的，这个不太好，容易给敌人一下子消灭两个我们把他们的出场距离拉开。我们改进一下飞机的构造函数，把他们的坐标改为外面传递进来

|  |
| --- |
|  |

## 然后在创建飞机的地方，给他们传递不一样的坐标就可以了

|  |
| --- |
|  |

### 第一个问题解决

## 2.开始之前的那个get Ready 黑窗口有点多余，我们把它去掉，顺便把音乐也概览，我们把menu模块改进后的代码如下

|  |
| --- |
| from os import path  import pygame as pg  from constants import \*  import funcs  def main\_menu(screen):      #加载菜单音乐      pg.mixer.music.load(sound\_path + 'tgfcoder-FrozenJam-SeamlessLoop.ogg')      #循环播放菜单音乐      pg.mixer.music.play(-1)      # 加载开始图片      start\_img = pg.image.load(pic\_path+'menu.png')      start\_img = pg.transform.scale(start\_img,SIZE)      screen.blit(start\_img,(0,0))      pg.display.update()      while True:          event = pg.event.poll() # 只获取一个事件          if event.type == pg.KEYDOWN:              if event.key == pg.K\_RETURN: # 回车键                  break          elif  event.type == pg.QUIT:              pg.quit()              quit()          else:              funcs.draw\_text(screen,"Press [Enter] To Begin",30,WIDTH/2,HEIGHT/2)              funcs.draw\_text(screen,"[W] ↑",30,WIDTH/2,2\*HEIGHT/3-40)              funcs.draw\_text(screen,"[A]← [S] ↓ [D]→ ",30,WIDTH/2,2\*HEIGHT/3)              pg.display.update()        pg.display.update()  def menu\_display(screen):      main\_menu(screen)      pg.mixer.music.stop()      pg.mixer.music.load(sound\_path+'battle.ogg')      pg.mixer.music.set\_volume(0.6)      pg.mixer.music.play(-1) |

# 暂时改进到这里。以后有想法可以继续更新