Python编程项目文档(一):未完成

————面向对象编程初探--Pygame小游戏制作

Author: Limzh

Section 1.序言

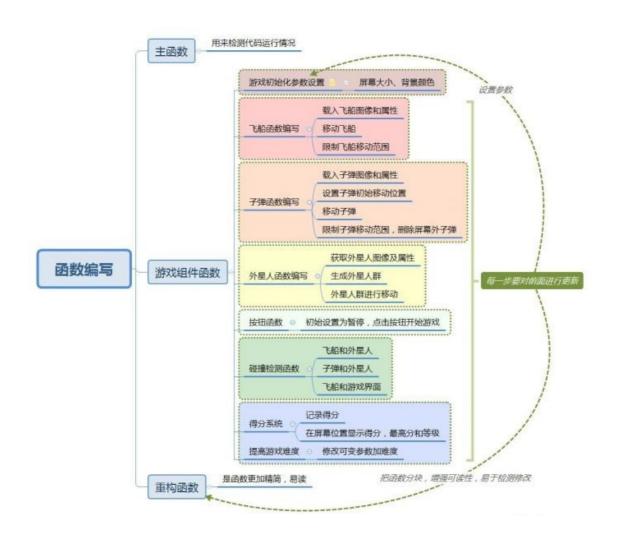
今天我们进入面向对象项目的编程,目的是实践,无赘述。

在外星人入侵中, 我们要实现的功能有:

- 飞船可以左右移动,并用空格键射击;
- 外星人群从左移动到屏幕右端然后下移一定距离,接着往反方向移动;
- 飞船射杀外星人,也就是子弹与外星人碰撞时,子弹与外星人消失,外星人消灭完后又新创建一群;
- 当外星人撞到飞船,玩家就损失一艘飞船,满3次游戏结束;
- 记录得分,最高得分,等级,余下的飞船数。

Section 2.思维导图构建

具体构建的结果见附录文档



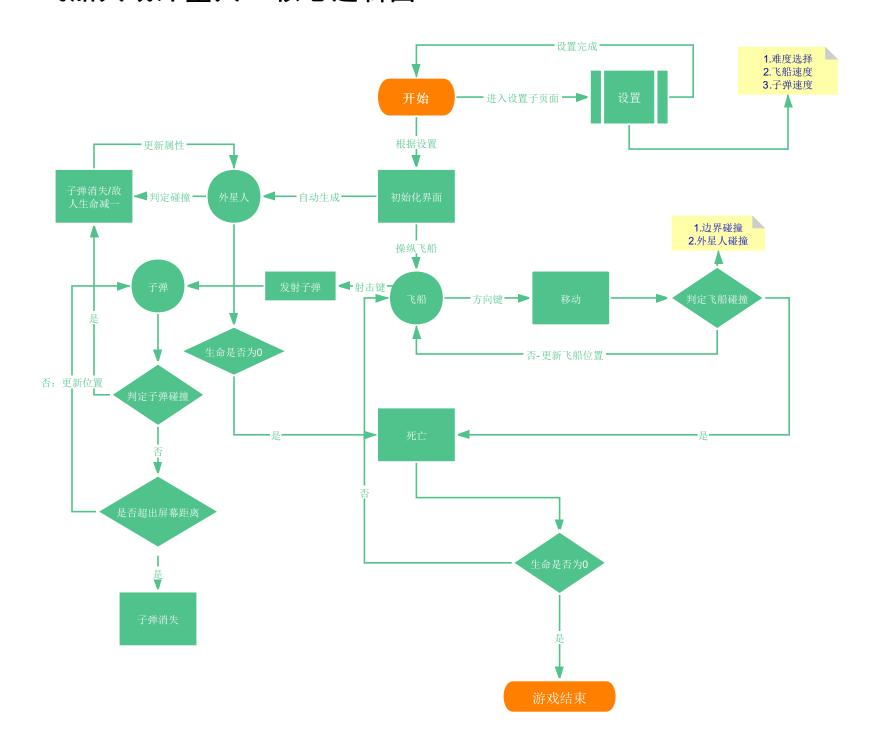
练习:

1. 请试玩游戏(运行 game.py), 并找到和思维导图的对应关系。

Section 3.飞船的主要逻辑

请思考:飞船有哪些属性,需要哪些方法?

"飞船大战外星人" 核心逻辑图



GUI设计

