

1. 调整效果
  - a. 换坦克图片，换炮弹图片
  - b. 音乐与音效
2. 完成爆炸功能
  - a. 加入到List中
  - b. 显示数量
3. 敌人坦克简单智能化
  - a. 随机移动位置
  - b. 随机发射子弹
4. 边界检测
5. 解决new Rectangle问题
6. MileStone - 里程碑式的版本
7. Code Review and Refactoring
8. 配置文件
9. PropertyMgr的单例问题
10. 答疑
  - a. `java - exe jar+jre+tool = exe`

作业：

整理代码

写出首个设计模式（单例）

在内存中，如果需要某个类的对象，在程序上保证，有且只有一个该类的对象

策略模式