

1. 如何定义主战坦克的方向
 - a. Enum Dir
2. 根据按键改变主战坦克方向
 - a. setMainTankDir()
3. 根据方向进行坦克的移动
4. 怎么样处理坦克静止状态
 - a. moving = false;
5. 想象如何给出更多坦克，以及子弹
 - a. 将坦克封装成类，理解面向对象设计中“封装”的思想
6. 用双缓冲解决闪烁问题（不重要）
 - a. repaint - update
 - b. 截获update
 - c. 首先把该画出来的东西（坦克，子弹）先画在内存的图片中，图片大小和游戏画面一致
 - d. 把内存中图片一次性画到屏幕上（内存的内容复制到显存）
7. 打出一颗子弹
 - a. 按下Ctrl键，主战坦克打出一颗子弹
 - b. 用面向对象的思想考虑
8. 打出一串子弹
 - a. 将子弹装在容器中

<https://github.com/bjmashibing/tank.git>

作业：搞出一个排的敌人的坦克，挨排儿干掉他们