

项目规划回顾

在做一件事情之前，我们都会先想要为什么做，做什么，怎么做，写一个小游戏也是一样，规划好再动手写项目很重要，弄明白游戏预期要实现什么功能，然后针对这些功能去找到解决方法，在外星人入侵中，我们要实现的功能有：

- 1.飞船可以左右移动，并用空格键射击
- 2.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
- 3.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
- 4.当外星人撞到飞船，玩家就损失一艘飞船，满 3 次游戏结束
- 5.记录得分，最高得分，等级，余下的飞船数

实际操作

由一到多，由简到繁。

先从一个外星人再到一群外星人，再到外星人的移动等等。

代码

目前通过与朋友的探讨逐渐了解