**飞机大战软件设计文档**

1. **开发背景**

虽然现在市面上存在着各种各样的游戏版本,可是飞机游戏其市场还是相当大的。因为它的特殊在于人们在玩游戏的时候的过程中使爱不释手。随着游戏关卡不断提高，其难度也更大，刺激性也更强。可以说该游戏的优势在于它的简单易行，不论是手机，还是小游戏机，都能很快顺利的运行。对于在外忙碌的人，不可能花费大量时间在娱乐上，大型游戏是行不通的。这样的小游戏刚好迎合了他们的需求。

1. **目的及意义**

在如今社会，人们的工作学习压力逐渐增大，生活节奏逐渐加快，大多数人没有足够的时间去休闲娱乐，放松自己。这款小型的手机游戏，可以让我们随时随地都能享受游戏，从繁重的日常生活中解脱出来。游戏的主界面应该力求美观，赏心悦目，以提高玩家对游戏的兴趣。游戏的控制模块应该做到易懂、易操作，以给玩家一个很好的游戏环境。

1. **总体设计**

系统的中只有玩家一种用户，不必向其他的网站或者是教务系统一样进行身份验证等操作。玩家点击应用图标直接进入应用的开始界面。用户的操作基本可以划分为“开始游戏”，“设置游戏”，“玩游戏”，“查看分数”，“退出游戏”这五个用例。

1. **模块设计**

|  |  |
| --- | --- |
| 模块名称 | 功能简述 |
| 人工智能 | 人机对战规则的实现 |
| 应用程序对象 | 游戏程序的加载、游戏对象的绘制、游戏规则的调用、玩家的键盘事件获取 |
| 游戏对象 | 各个游戏对象的抽象父类 |
| 战机对象 | 战机类 |
| 敌机对象 | 敌机类 |
| 导弹对象 | 导弹类 |
| 炸弹对象 | 炸弹类 |
| 爆炸对象 | 爆炸类 |
| 文字对象 | 文字类 |
| 物品对象 | 物品类 |
| 碰撞检测 | 检测敌机、子弹和战机、导弹的碰撞 |
| 背景添加 | 增加背景 |
| 游戏设置 | 游戏关卡游戏难易度设置和游戏关卡选择 |
| 游戏控制 | 游戏得分和生命值控制以及游戏关卡进入控制和游戏结束 |

**五、程序流程图**

****

**六、开发工具简介**

本软件涉及到的开发平台是Eclipse，开发技术是JAVA技术。