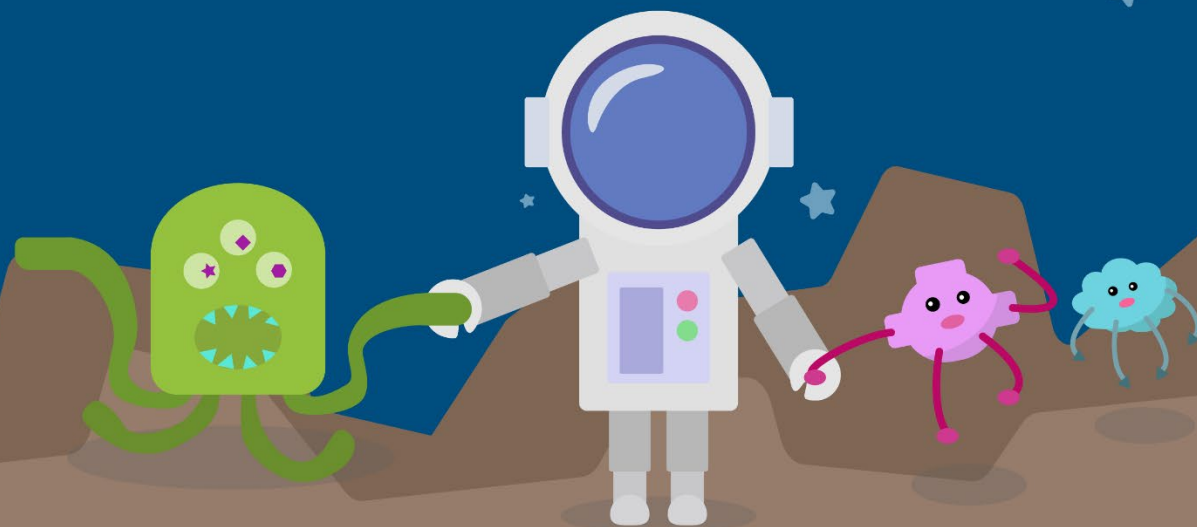




鬼怪獵人



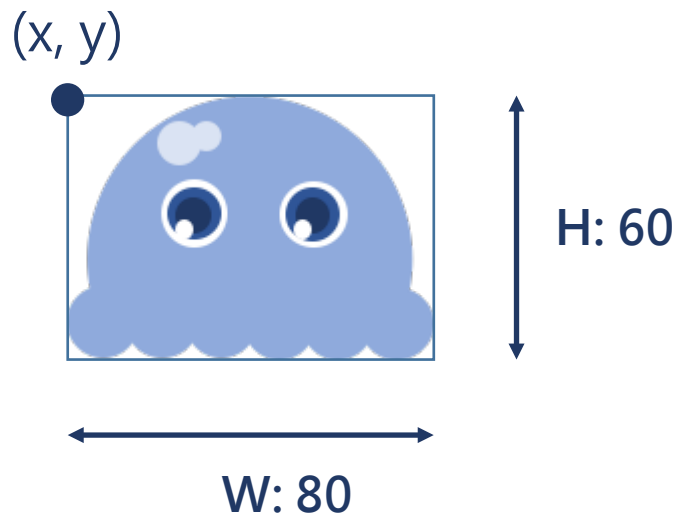
練習1 鬼怪誕生



怪獸誕生就會跑

1. 畫布大小：600 x 600 。
2. 在畫布上隨機產生10支鬼怪，但不能卡在邊界。
3. 產生隨機速度 (-5 ~ 5) 並等速移動。
4. 碰到邊界會反彈。

練習1 鬼怪誕生

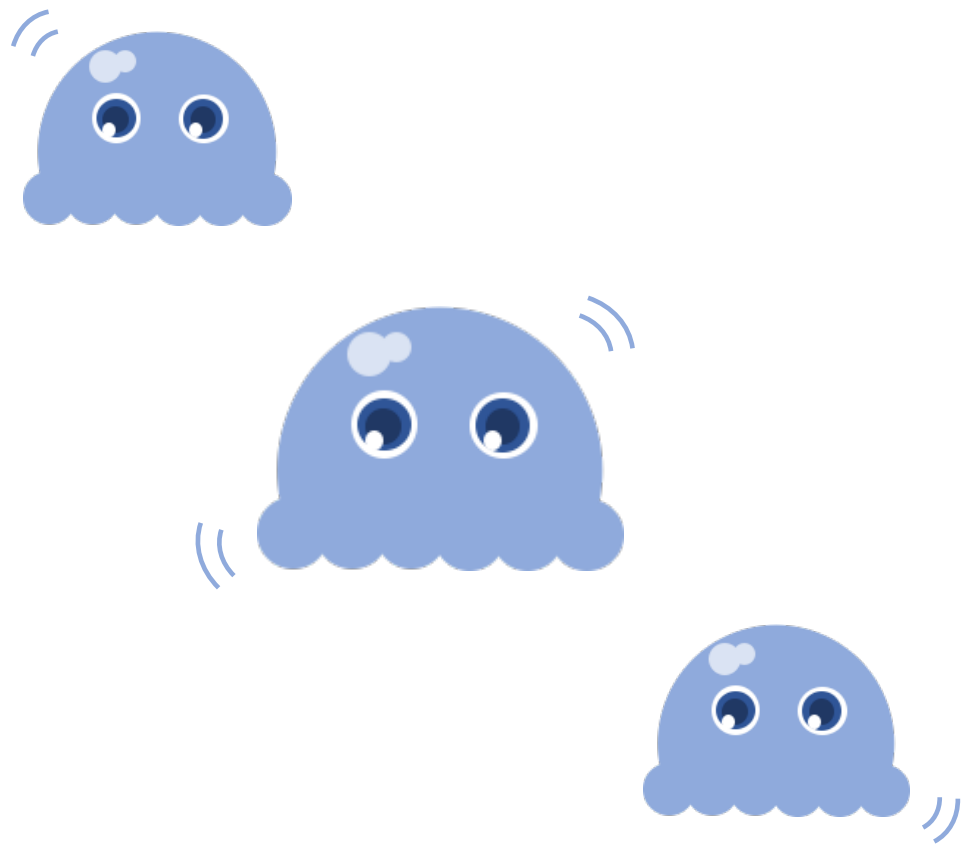


```
image( monster, x, y, 80, 60 );
```

x和y為出現在畫布上隨機位置

還需要它能：
碰到邊界就反彈！

練習1 鬼怪誕生



隨機產生鬼怪

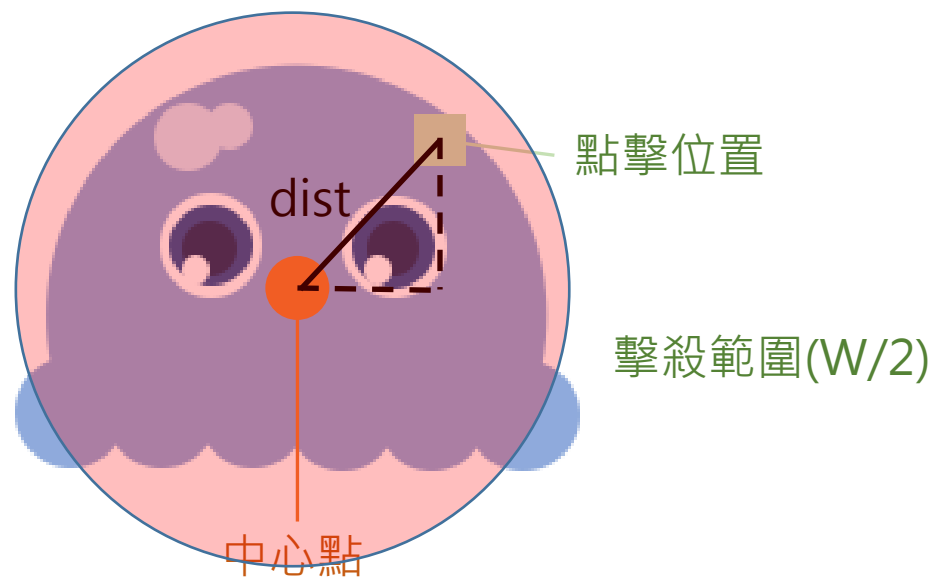
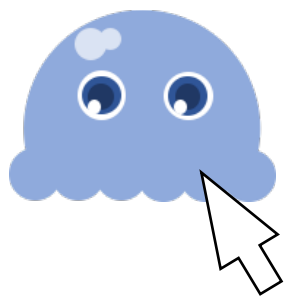
1. 總共10隻。
2. 每個鬼怪都有自己的移動速度。
3. 提示：
Array
for loop

練習2 抬頭顯示器



1. 總共10顆子彈，每次點擊減少一發。
2. 子彈數為零時顯示 GAME OVER。
3. 左上角顯示子彈數。
4. 右上角顯示擊殺數。
5. 使用 - (dash key) 增加 Kills

練習 3 消滅鬼怪



怪獸消失的條件

1. 點擊到怪獸，怪獸就會移出畫面外。
2. 紀錄擊殺次數(kills)，作為分數。
3. 提示：
mousePressed
dist()
if()

練習 3 消滅鬼怪



重新開始的條件

1. 若消失的怪獸數量等於預設的怪獸數量，會重新開始。
2. 怪獸數量、消失的怪獸數量、點擊數皆重新計算。
3. 提示：
if
setup