# 项目说明

项目语言：qml

项目人员：徐丹（组长，学号：2016051604209），徐露（组员,学号：2016051604217）

项目说明：sub-attq游戏，敌舰submirne随机发射torpedo去攻击boat,如果击中，则玩家失败。相反boat也可以发射bomb去击中submarine,当所有的submarine都击中，玩家胜利。

项目分工：徐丹负责：1键盘的控制，2潜艇的移动，3实体的创建，字体

徐露负责：1界面的设计，2子弹发射的方向，3爆炸效果

共同修改游戏的bug，控制boat发射bomb的数目与潜艇的移动速度。

项目总体方向：生成各个实体类，控制船的移动，随着潜艇与船的移动生成子弹，爆炸的动画效果，检测碰撞的发生，多个背景的切换。

EntityBase创建各类实体，。SequentialAnimation产生爆炸的动画效果，BoxCollision检测各种碰撞，mapToItem找到船的位置，并根据找到的位置用entityManager.createEntityFromUrlWithProperties创建bomb，torpedo,gameWindow的state属性进行背景的切换。

项目遇到的困难：boat不能移动，子弹的发射方向不正确，游戏的结束与submarine的爆炸相矛盾，两者不可同时兼得，若要退出则没有爆炸效果，反之亦然。潜艇有时会越过海平面。

项目未解决的问题：submarine的不能正常退出。