

Java-FinalProject（祁煊 151220081）

设计思路：

- 设置的二维空间是position[15][10]，每个位置上（position[i][j]）用1个holder来放置一个creature。主战场也就是这个人物世界是设置在field类里，并且field继承了JPanel进行绘图。当这个field构造时，各类生物葫芦娃、蛇精、爷爷等也随之诞生，并且以爷爷为首的好人在左侧，按照长蛇形，而蝎子精领导的蛇精和小喽啰在右侧按照鹤翼队形战列。
- 每个creature的移动继承了基类Creature中abstract move，然后具体实现。爷爷只会向右移动，其他的战斗类生物都是先看自己所在行有没有敌人，有的话就去攻击，如果没有则判断是向上还是向下。
- 每个实例化的生物都是一个线程，主战场也是一个线程。
- 按下空格开始战斗，并且在战斗的过程中记录在文件中，具体记录的是名字、坐标，然后回放的时候也是通过读取这个进行回放。在记录的过程中加了锁，为了防止位置还没记录好就已经发生了变化，所以实现了实时的记录。
- 由于能力较差上手较晚，写的比较low，很抱歉。感谢老师的教导，祝新年快乐！