**JAVA期末專案**

104502518劉冠聲(A)

1. 一款射擊遊戲，玩家用WAD控制角色跳左右，角色立足於磚塊上，磚塊由玩家用滑鼠右鍵點畫面創造，存在5秒，怪物會從四面八方隨機出現，有血條，玩家用滑鼠左鍵讓角色射出子彈殺怪物，Q放大招1號：時間暫停(副作用：期間角色不能移動只可以射擊)，E放大招2號：重力崩壞(副作用：接下來重力方向一直顛倒直到再放一次E)

功能：

角色：

可連續移動

跳躍會符合物理現象，到最高點時漸慢

角色碰到磚塊便不會繼續往下掉

角色碰到怪物或怪物的攻擊會損血

點滑鼠左鍵往滑鼠所在發射子彈

子彈可連發

按下E，全地圖怪物磚塊都消滅

按下E後，角色掉落方向相反，W為往下跳，A為往右，D為往左(反正就是跟原本完全相反)

按下Q，磚塊停止倒數，怪物和角色都無法移動，能操作的只有射擊和創造方塊

角色血歸0時顯示game over

怪物：

可連續移動

怪物被子彈打中會扣血條

怪物血條歸0時會消滅

怪物會一直往角色所在移動

怪物會不定時發出攻擊

每分鐘會有一隻大怪物(boss)出現

怪物可穿過磚塊，大怪物會把磚塊毀掉

畫面：

在滑鼠右鍵點的地方出現5秒壽命的磚塊，磚塊會自動倒數

畫面左上角有兩個圖示顯示兩個大招的冷卻時間，有數字倒數