**坦克大战设计概要**

# 1引言

## 1.1编写目的

本文意在阐述“坦克大战”项目的大体设计思路。

## 1.2背景

坦克大战由软件unity实现，部分3D模型来自于互联网。

# 2总体设计

## 2.1需求规定

与其他同类型的游戏相同，坦克大战对于电脑的要求配置极低，对于设备的需求可以不必考虑。游戏中，玩家需要通过键盘上的“W”“A”“S”“D”或“上下左右”来控制坦克的移动，利用其他按键攻击。

## 2.2运行环境

游戏可以在Windows xp，Windows 7，Windows 8，Windows 10等现有Windows系统运行。

## 2.3尚未问决的问题

无法在坦克移动的同时，利用另外的一组按键去控制炮台的旋转。

血包刷新时间的设定。

坦克下落缓慢。

# 3接口设计

## 1用户接口

采用了图形化的操作界面，非常容易识别的图标来讲游戏的各种功能直观的表现出来。用户可以通过图标，键盘来操作游戏的正常运行。

# 4运行设计

键盘按键“w”“A”“S”“D”控制坦克一号移动，上下左右方向摁键控制坦克二号移动。

SPACE键控制坦克一号攻击，ENTER键控制坦克二号攻击。

# 5系统数据结构设计

## 5.1逻辑结构设计要点

坦克的某些数据：坦克的移动速度为speed，坦克的整体旋转速度为anglespeed，坦克炮台的旋转速度为batteryanglespeed，子弹速度shellspeed