飞机大战游戏需求说明

**文档历史记录**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **日期** | **版本** | **描述** | **作者** | **审阅者** |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

一、目标和要求

写一个飞机大战游戏。要求游戏运行灵活流畅。

1. 1玩家实现

通过键盘来操作游戏。玩家飞行不能超过游戏界限。

1.2障碍分布

障碍按照坐标随机分布在游戏界面上，能移动。

二、游戏描述

1.玩家可以通过键盘操作来控制飞机移动；

飞机连续发子弹，只要飞机出现，就持续发射； 子弹能够左右移动。

2.飞机有血条，玩家能够根据血条来判断飞机剩余血量。血条具有下列特征：

每被击中，血条都要变短；

当血条为空时，即判定为死亡。

3.飞机大招：飞机炸弹有清屏障碍效果；

障碍物能飞行，大小不同。分数累加到200分后有boss出现，boss能发射子弹，击中飞机会掉血。

4.飞机需要2个子弹消灭障碍，6个子弹消灭boss

飞机飞行伴随分数增加，消灭障碍会额外加5分。

5.飞机碰到障碍物会减血块，暂停分数增加，碰撞时有爆炸效果，障碍图片和飞机图片重叠，掉血后障碍消失。飞机血块为空时，游戏结束。

6.飞机初始状态为每条命5个血块。飞机飞机就持续发射子弹。障碍会移动。子弹消灭障碍增加10分。

7.游戏可以暂停，存档，继续。

玩家可以通过键盘操作来控制飞机移动；

飞机连续发子弹，只要飞机出现，就持续发射； 子弹能够左右移动。

飞机有血条，玩家能够根据血条来判断飞机剩余血量。血条具有下列特征：

每被击中，血条都要变短；

当血条为空时，即判定为死亡。

飞机大招：飞机炸弹有清屏障碍效果；

障碍物

能飞行，大小不同。一段时间后有boss出现，boss能发射子弹，击中飞机会掉血。

飞机飞行伴随分数增加，消灭障碍会额外加分。

飞机碰到障碍物会减血块，暂停分数增加，碰撞时有爆炸效果，障碍图片和飞机图片重叠，掉血后障碍消失。飞机血块为空时，游戏结束。

飞机初始状态为每条命5个血块。飞机飞机就持续发射子弹。障碍会移动。子弹消灭障碍增加10分。飞机飞行伴随分数增加。

游戏可以暂停，存档，游戏继续。