游戏规则：

项目基本要求：

### 基本操作：

1. 游戏功能：开始游戏，暂停游戏，结束游戏
2. 移动：可上下左右移动
3. 按住a键攻击，按住回车键 释放大招。

### 怪物设定：

怪物分为四种，小鸟、小飞机、蝙蝠、boss

小鸟：低分数，低血量，碰撞伤害低 直线移动 移动速度中

小飞机：比小鸟的分数高 血量高 伤害稍高 直线移动 移动速度很慢

蝙蝠：低血量，高分钟 伤害非常高，移动速度中，曲线移动

boss：高血量，高伤害，会发射子弹，会造成极高的碰撞伤害，不规则运动

### 宝物设定：

击杀普通怪物随机掉落火力增强的道具，或则移动加速的道具

boss：击杀boss后直接升级，火力提升一级，移动速度提升一级，防御提升一级

### 流程设定：

该游戏无限关卡，直到玩家死亡，纪录分数，弹出排行榜

击杀怪物获取分数和经验，当经验到达一定的累积值，玩家升级，分数升级只提升火力，升级后，经验清零，下一级经验增加，玩家可以升级无限级

当击杀到一定分数后，boss出动，击杀boss后怪物重新出动，怪物等级，防御，伤害，移动速度增加一级