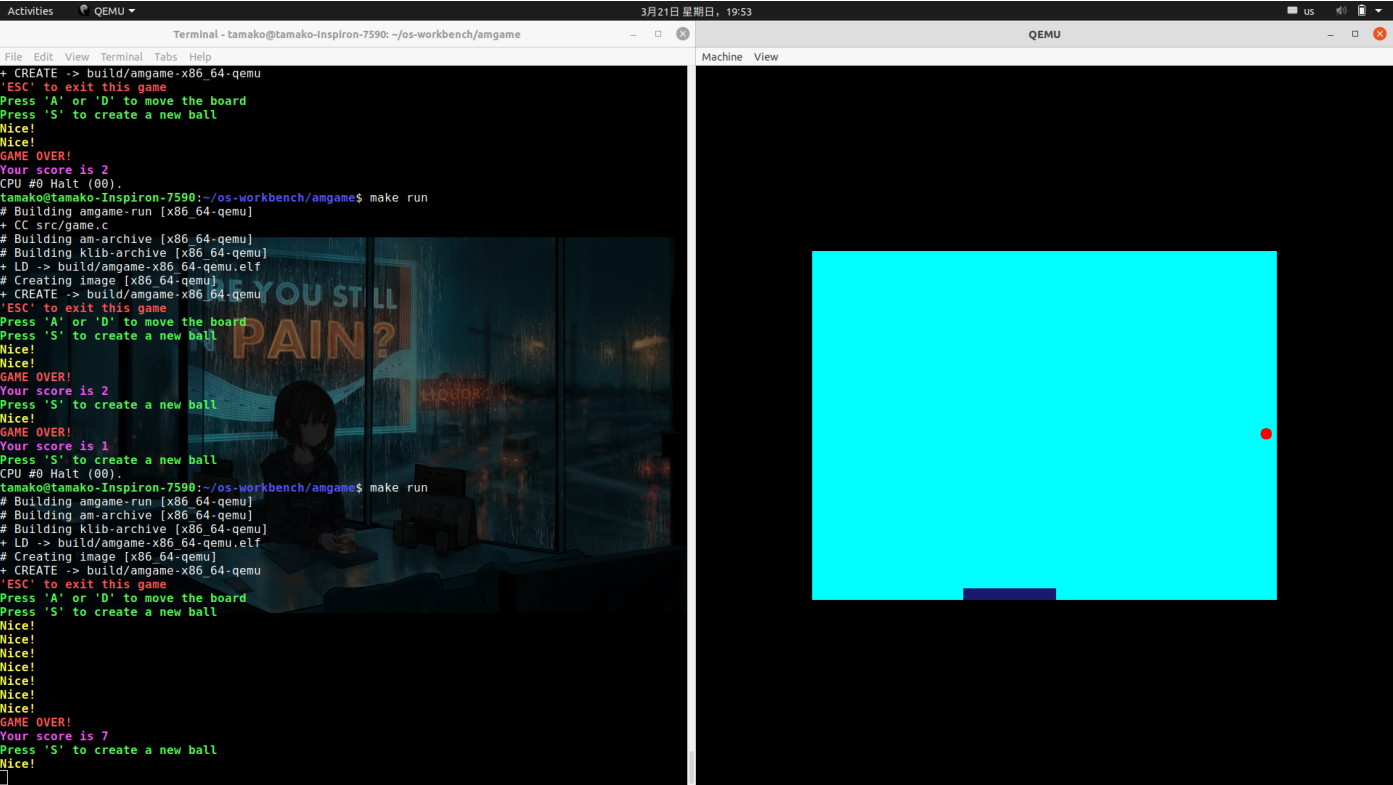


L0 -amgame 实验报告

周晓 191240080
匡亚明学院

游戏内容

弹球小游戏



游戏方式

- A/D ： 水平左/右移动
- S : 从上方随机位置随机速度发出一颗球，游戏过程中仅允许存在一颗球

Score

以挡板接住球一次计一分，如果没有接住则Game Over，若需要重新开始游戏只需要再按一次S

代码实现

游戏的逻辑比较简单，需要判断的边界条件并不多

- 到达左上右三个边缘时，相应方向的符号取反，实现完全弹性反射
- 在到达下表面时，判断是否在挡板上，如果是的话反射，否则游戏结束

记录一个小特性吧，当球落在挡板上的时候，由于下落速度的原因，可能一帧时间小球的位移超过了它与挡板上表面之间的距离，再由于我的挡板设计的比较厚，更新屏幕时的顺序是小球在最后，于是会产生小球把挡板“砸出”一个洞这样的感觉。

由于实际并不影响游戏的体验，而且对于个人而言我甚至有点喜欢这种凹陷的感觉（雾），所以并没有修复这个bug。