

飞船游戏设计



```
graph LR; A[飞船游戏设计] --- B[屏幕和飞船的位置]; A --- C[键盘的响应, 面向对象]; A --- D[对于子弹的设计]; A --- E[对于外星人项目的设计];
```

屏幕和飞船的位置

键盘的响应, 面向对象

对于子弹的设计

对于外星人项目的设计