实现方法

控制器：

1. 开始
2. 初始化
3. 动作输入判定
4. 数据判定
5. 视图输出

模块：

1. 随机数模块 ~~(Math.random())
2. 分数计算模块 块内分数相加
3. 颜色生成器 16种颜色

参数：

1. 分数

视图：

1. 分数
2. 游戏盘
3. 游戏块