Instructions for the crack creating

var val = Math.random();

val : 1. val>0.75, 4 cracks (45°方向)

2. val>0.5, 4 cracks(垂直方向)

3. val>0.25, 3 cracks

4. val>0, 3 cracks(another direction)

for (var j = num/2; j >= 0; j--) {

ctx.beginPath();

ctx.moveTo(top, left);

top2=top-Math.floor((1-j)\*60);

left2=left+Math.floor((1-j)\*60);

(top, left): 原点

j=0 (top2,left2): 第三象限

j=2 (top2,left2): 第一象限

ctx.lineTo(top2,left2);

ctx.lineTo(top2+Math.floor((Math.random()-0.5)\*(1-j)\*140),left2+Math.floor((Math.random()-0.5)\*(1-j)\*140));

(top2, left2): 原点

Math.random()-0.5 : 使生成的点方向随机

ctx.stroke();

};

for (var i = num/2; i >= 0; i--) {

ctx.beginPath();

ctx.moveTo(top, left);

top1=top+Math.floor((1-i)\*60);

left1=left+Math.floor((1-i)\*60);

(top, left)：原点

i=0: (top1,left1): 第二象限

i=2: (top1,left1): 第四象限

ctx.lineTo(top1,left1);

ctx.lineTo(top1+Math.floor((Math.random()-0.5)\*(1-i)\*140),left1+Math.floor((Math.random()-0.5)\*(1-i)\*140));

(top1, left1): 原点

Math.random()-0.5 : 使生成的点方向随机

ctx.stroke();

};

Val>0.5不写啦 垂直方向的4条裂缝！

一样的！

else if(0.25 < val ){

3条裂缝

for (var j = 0; j >= 0; j--) {

ctx.beginPath();

ctx.moveTo(top, left);

top2=top-Math.floor((1-j)\*80+Math.random()\*30);

left2=left;

(top2,left2):生成以（top,left）为原点 垂直向下的裂缝

ctx.lineTo(top2,left2);

ctx.lineTo(top2+Math.floor((Math.random()-0.5)\*180),left2+Math.floor((Math.random()-0.5)\*180));

以（top2,left2）为原点生成随机方向的一条裂缝

ctx.stroke();

};

for (var i = 0; i >= 0; i--) {

ctx.beginPath();

ctx.moveTo(top, left);

top1=top;

left1=left+Math.floor((1-i)\*80+Math.random()\*30);

(top1, left1):以（top,left）为原点 向左生成裂缝

ctx.lineTo(top1,left1);

ctx.lineTo(top1+Math.floor((Math.random()-0.5)\*180),left1+Math.floor((Math.random()-0.5)\*180));

ctx.stroke();

};

for (var k = 0; k >= 0; k--) {

ctx.beginPath();

ctx.moveTo(top, left);

top3=top+Math.floor((1-k)\*60+Math.random()\*30);

left3=left-Math.floor((1-k)\*60+Math.random()\*30);

(top3,left3):以（top,left）为原点 生成第一象限裂缝

ctx.lineTo(top3,left3);

ctx.lineTo(top3+Math.floor((Math.random()-0.5)\*140),left3+Math.floor((Math.random()-0.5)\*140));

ctx.stroke();

};

}

另一个3个裂缝的也类似…不写了…

代码写的不好 凑合看吧 T^T

假期时候有啥问题给我打电话发短信吧T^T

我去收拾东西了T^T