## GAME类

+ init():初始化

+ createGrap(): 生成图形

+ autoMoveDown():自动下落

+ changeShape(): 改变形状

+ moveLeft()、moveRight()、moveDown(): 移动

+ pause(): 暂停游戏

+ canMoveRight()、canMoveLeft()、canMoveDown():判断

能否移动

+ endAction(): 停止动作

## 支持方法(对象)

+ getPosTop: 获取图形的顶部坐

尓

+ getPosLeft:获取图形的左边坐

示

+ getNewPoint: 获取新点,变换

图形的一部分

+ drawShape: 画图

+ changeBgColor:正在掉落的方

块,动态改变背景颜色

+ getBorder : 获取边框

+ isGameOver: 判断是否结束游戏

+ score: 计算分数 + paintColor: 涂色

+ updateScore: 更新分数, 当当

前分大于最高分时,最高分和当前分

同时变化

## 全局属性(对象)

+ documentWidth: 屏幕可视觉度

+ cellSideLength : 格子边长,

+ cellSpace : 格子间隔

+ shapeArray : 图形名字 ['T','Z','S','I','J','L','O'],

+ curShape : 当前图形

+ ceilValue: 储存每个格子的状态值

+ timer: 定时器

+ pauseBool: 是否停止

+ curScore : 当前分数

+ bestScore : 最高分

+ grapArray:确定了中心点之后,通过在xy轴加减值,可确定图形其他位置的点