PJ2 设计思路

一个Stage

多个Scene的交替

设置界面：（单独一个类）：

音乐停止，开始，音量，bgm选择

游戏下落间隔时间

储存和排行榜

先储存

打印的时候实施排行榜

双向绑定： bindBidirectional

时间监听器

DoubleProperty balance = new SimpleDoubleProperty();

Balance.addListener(new InvalidationListener(){

Public void invalidated(Observable ov){  
blablabla}

});

Or lambda

Balance.addListener(ov->{  
});