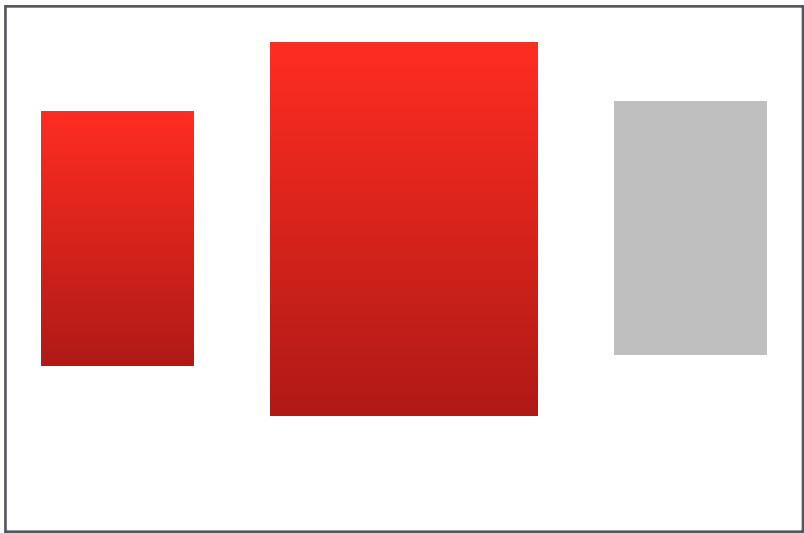


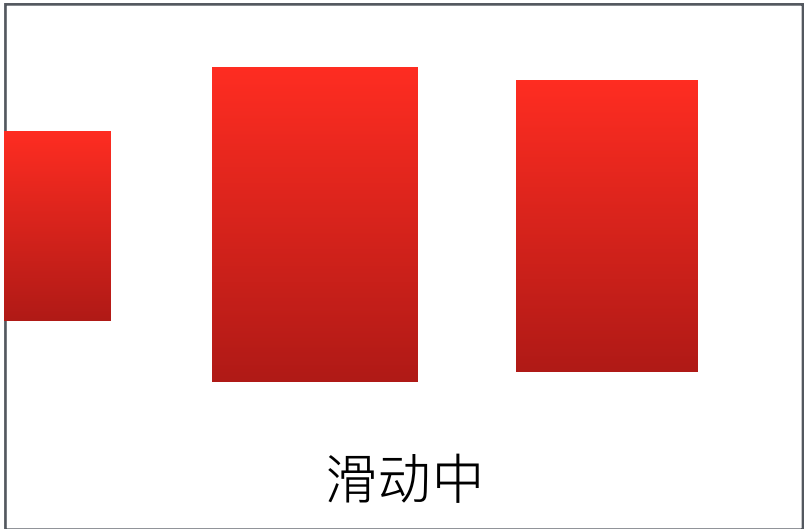


1.主机面右侧有2个按钮，分别点击进入通关模式及挑战模式（暂定）

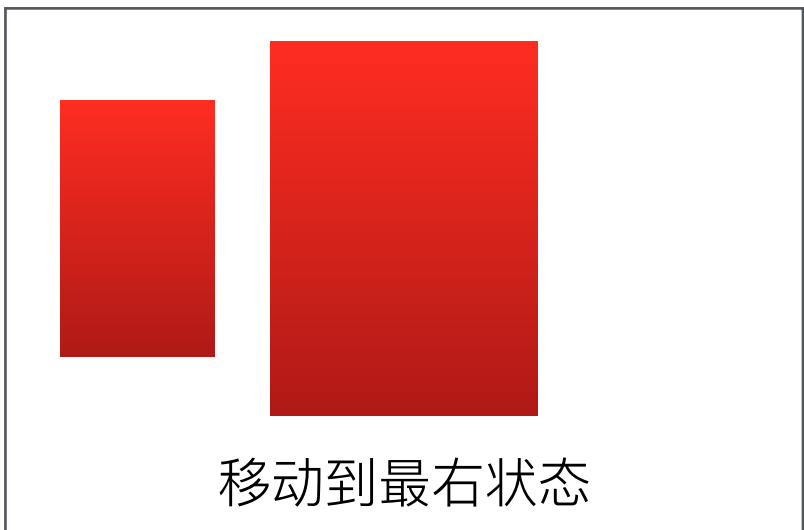


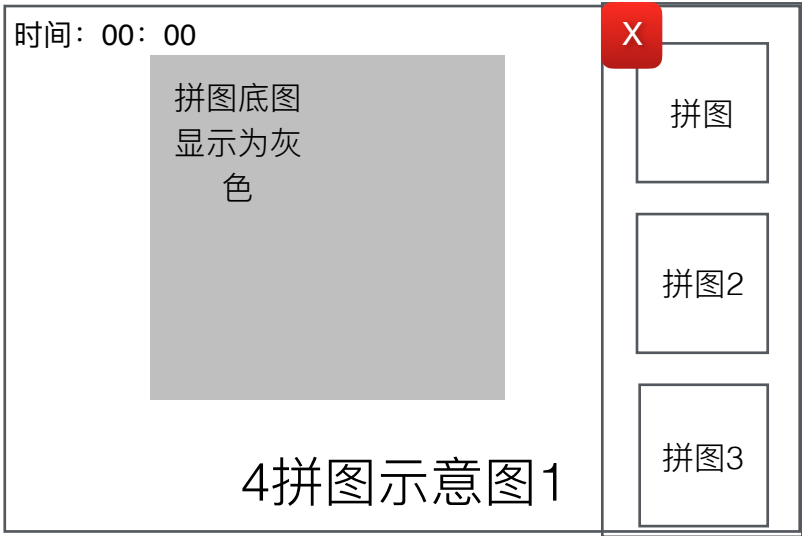
中间3个页签类似pageview显示  
通关关卡正常显示，未通关关卡显示为灰色

点击中间页签 进入游戏场景（通关模式）  
点击左边页面 播放左页面滑动到当中  
点击右侧页面 播放右页面滑动到当中



1. 滑动中 左侧逐渐变小，最后滑出屏幕  
中间逐渐变小，最后代替左边  
右侧逐渐变大，最后代替中间  
右侧如果还有分页就在左侧滑出屏幕时新建一个出来，最后代替右边
2. 滑动少于百分之30 不切换页面， 返回初始状态

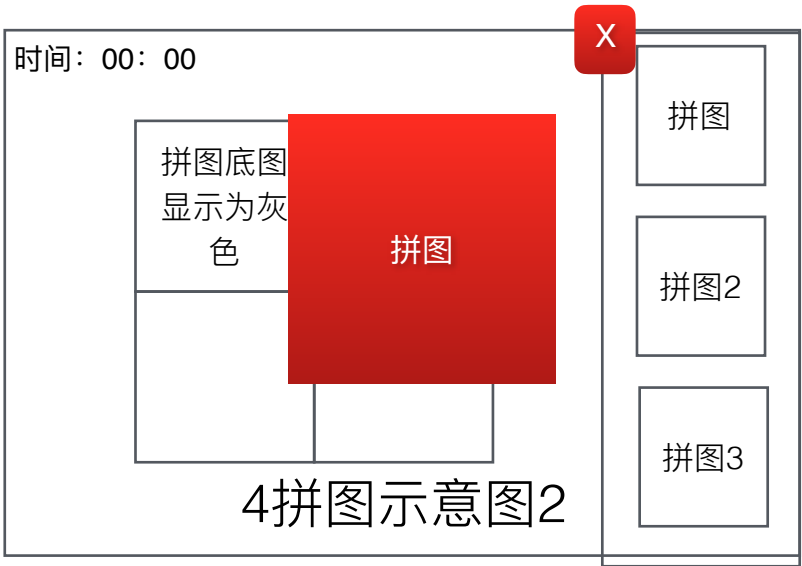




### 示意图1

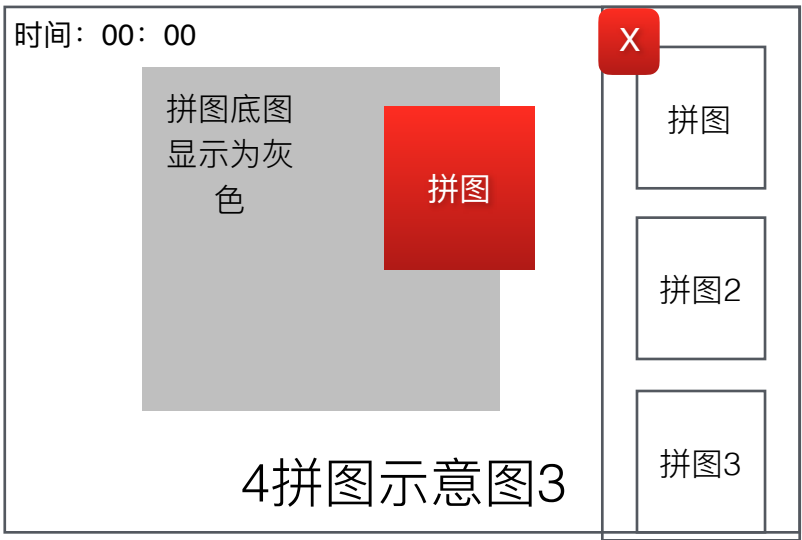
- 左上角 显示时间，记录游戏进行时间
- 右侧 为滑动模块
- 当中 显示游戏拼图底图，呈灰色平铺状态
- 拼图整体 x坐标为 (屏宽-右侧滑动模块) \* 0.5
- y坐标为 屏高 \* 0.5
- 支持多点触摸， 双指向外 底图变大 (不影响滑动模块和显示时间)
- 双指向内 底图缩小 (不影响滑动模块和显示时间)
- 单指触摸 可以拖动底图 但是不能把整个底图都移出游戏场景

- 滑动模块说明：
- 滑动模块内显示拼图
- 滑动模块宽度为100像素
- 左上角 显示关闭按钮 点击按钮右侧滑动模块消失 做向右移动并且渐隐效果
- 点击拼图 1.点击1秒不动进入示意图2
- 2.点击之后1秒内移动进入示意图3
- 拼图显示规则为：第一次随机打乱，之后进去按照第一次显示，少一块就把后面的补上来。



### 示意图2

- 拼图放大显示并且背景高斯模糊
- 1.如果不移动直接放手 恢复示意图2
- 2.如果移动进入示意图4



### 示意图3

- 移动拼图：
1. 拼图跟着手指移动并缩放到和底图一样大小
2. 如果手指移动到某个底图矩形范围内，该底图周围亮起一个光圈提示进入矩形范围
- 松开手指时
1. 如果松开时，拼图在正确的底图位置，则该拼图移动到底图的正上方。拼图消失，且底图恢复正常颜色，重新变成示意图1界面，滑动模块内所有拼图向上补满。
2. 如果松开时，拼图位置不正确，则滑动模块从右侧滑动出现，并且拼图回到之前位置。