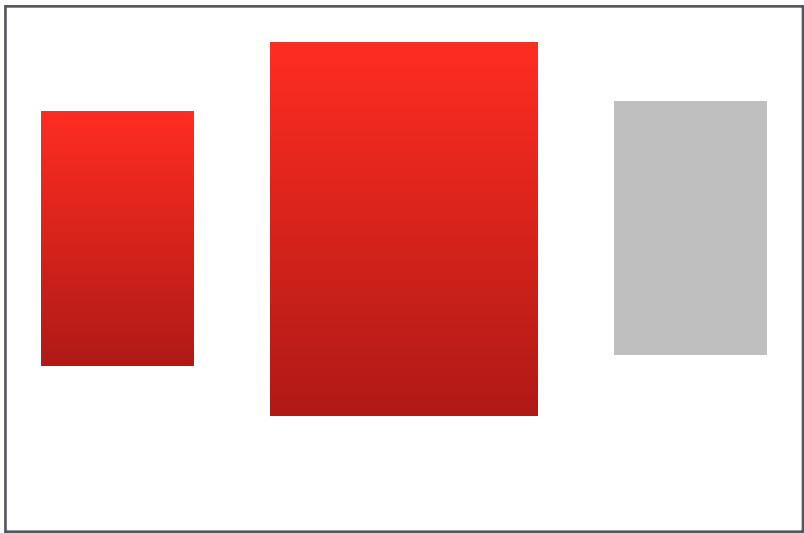


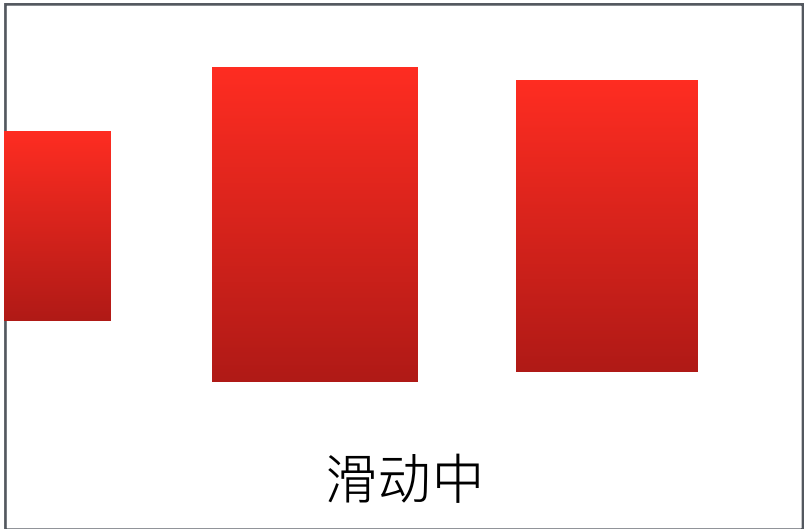


1.主机面右侧有2个按钮，分别点击进入通关模式及挑战模式（暂定）

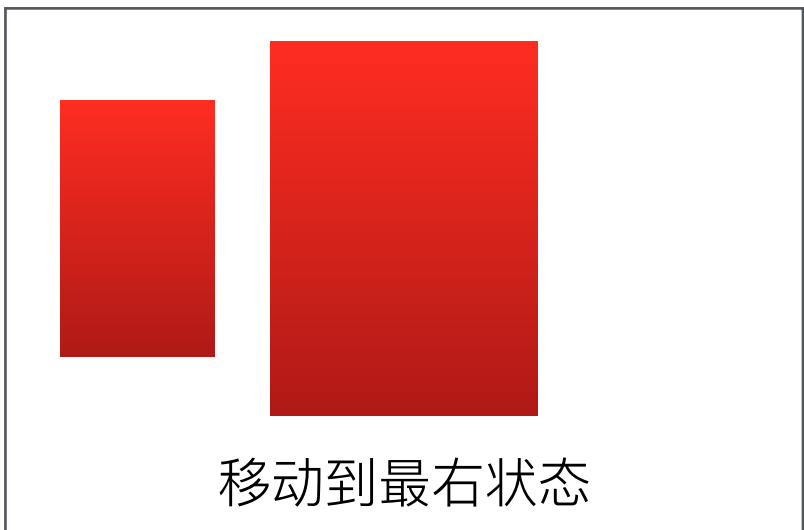


中间3个页签类似pageview显示
通关关卡正常显示，未通关关卡显示为灰色

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



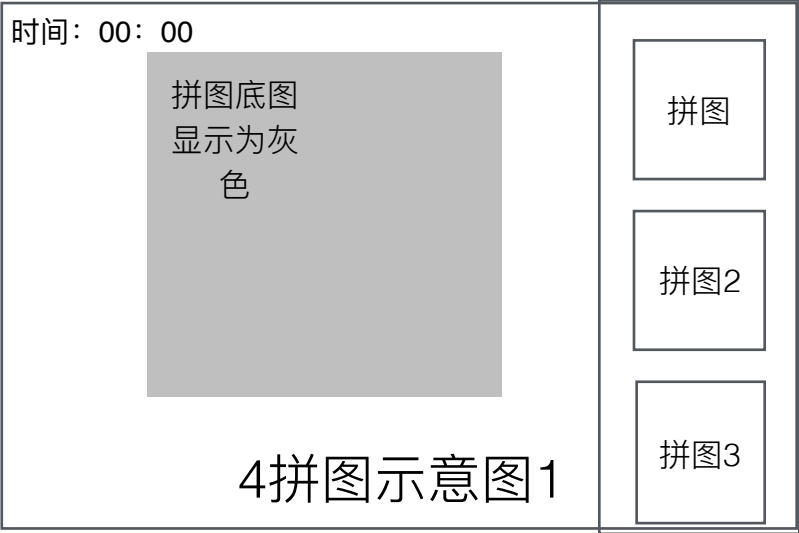


示意图1

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 拖动过程中至少要保证一整块拼图在游戏主场景显示范围

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
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。

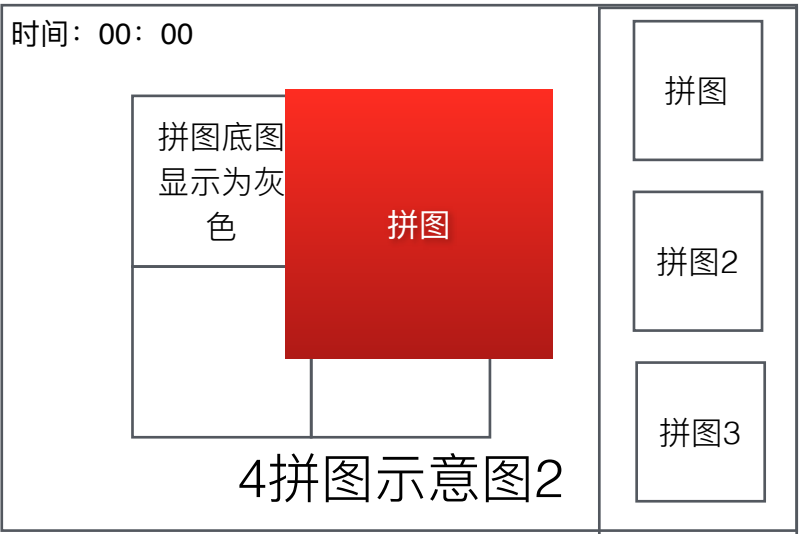


示意图2

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

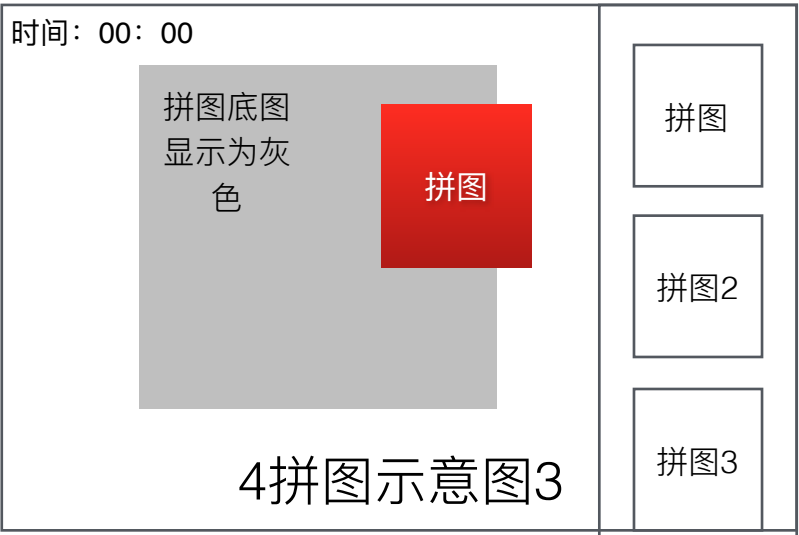


示意图3

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。

挑战模式