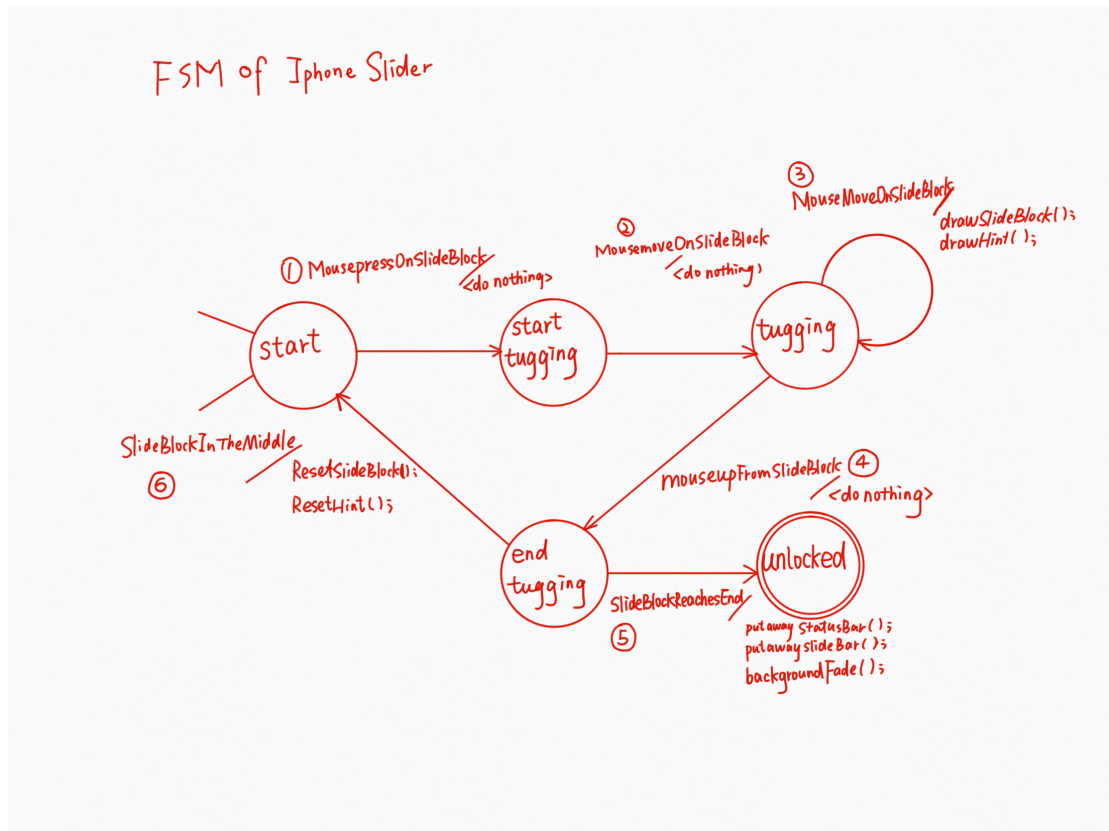


Part 1: Create a FSM Diagram

下图是设计的初步 FSM 状态机



最初的状态是 start 状态，当遇到 MousePressOnSlideBlock 事件后，转换状态为 start tugging 状态，如果在这个状态之后遇到了 MouseMoveOnSlideBlock 后，将状态转换为 tugging 状态，在 tugging 状态下，如果继续遇到 MouseMoveOnSlideBlock 事件，就调用移动滑块的方法：drawSlideBlock();并且与此同时调用调整字体模糊程度的方法:darwHint();并且继续保持当前的 FSM 状态。如果 tugging 遇到了 mouseUpFromSlideBlock 的事件，就转换状态为 end tugging，当处于 end tugging 状态时，在此状态下遇到 SlideBlockReachesEnd 事件后（也就是滑块滑到了底部），调用隐藏 statusBar 的方法以及隐藏滑块栏 slideBar 的方法，最后调用隐藏背景的方法，置状态为 unlocked（结束状态），并结束 FSM。如果在 end tugging 状态下遇到了 SlideBlockInTheMiddle 事件，就重置字体色度：ResetHint();并且重置滑块，将状态置为 start 状态，等待下一轮的事件输入。