

游戏思路

第一个界面

1. 开始run ⇒弹出第一个界面，上面有title，加背景图片
底下有两个按钮，账号登录，游客登录
2. 游客登录 ⇒ 选择游戏主页
3. 账号登录 ⇒ 1.1弹窗：两条：1.账户名称 2.账户密码 底下一个创建新用户选项
 - a. 数据库有这个人且账户名称和密码完全对应 ⇒进入游戏主页（多读档选项）
 - i. 无账户，告知要创立账户
 - ii. 有账户，密码错误，告知，请他重新输入
 - b. 若选择创建新用户 ⇒ 1.2弹窗，设置名称和密码，加入数据库
 - i. 返回1.1让他登录，进入a逻辑

第二个界面—游戏开始界面

账户登录

1. 上面有title，加背景图片
 - a. 底下：第一个按钮 开始游戏
 - i. ⇒ 经典模式 ⇒ 4*4/5*5 2048询问是否继续
 - ii. ⇒ 计时模式 ⇒ 计时器（bonus）
 - iii. 其他 AI（bonus）
 - b. 第二个按钮：读档
 - i. 上次关闭状态
 - ii. 人工保存状态

- c. 第三个按钮：设置
 - i. 弹窗：音量
- d. 第四个按钮：退出登录 ⇒ 第一个界面

游客登录

- 1. 上面有title，加背景图片
 - a. 底下：第一个按钮 开始游戏
 - i. ⇒ 经典模式 ⇒ 4*4/5*5 2048询问是否继续
 - ii. ⇒ 计时模式 ⇒ 计时器 (bonus)
 - iii. 其他AI (bonus)
 - b. 第二个按钮：设置
 - i. 弹窗：音量
 - c. 第三个按钮：主页 ⇒ 第一个界面

第三个界面—2048界面

账户登录

- 1. 最大板块 2048 panel
 - a. 继续 ⇒ 返回游戏
 - b. 不继续 ⇒ 胜利弹窗
 - i. 按钮1：主页
 - ii. 按钮2：restart
- 2. 三个中板块

- a. steps
 - b. score
 - c. 历史最高得分
3. 最小按钮：
- a. 设置按钮 ⇒ 设置界面弹出，暂停游戏
 - i. 继续按钮，用于游戏继续
 - ii. 返回到第二个主页
 - iii. 音量按钮
 - b. 读档存档 ⇒ 多个保存 (bonus)
 - c. 如果做撤销按钮，就得做广告弹窗或者金币消耗，就得考虑存金币问题 (bonus)
 - d. 如果做魔法棒（修改一个地方的值），就得做广告弹窗或者金币消耗，就得考虑存金币问题 (bonus)
 - e. 如果做锤子（讲一个地方赋值为0），就得做广告弹窗或者金币消耗，就得考虑存金币问题 (bonus)
4. 鼠标键盘—四个按钮

游客登录

- 1. 最大板块 2048 panel
 - a. 继续 ⇒ 返回游戏
 - b. 不继续 ⇒ 胜利弹窗
 - i. 按钮1：主页
 - ii. 按钮2：restart
- 2. 两个中板块
 - a. steps
 - b. score

3. 最小按钮：

- a. 设置按钮 ⇒ 设置界面弹出，暂停游戏
 - i. 继续按钮，用于游戏继续
 - ii. 返回到第二个主页
 - iii. 音量按钮
- b. 如果做撤销按钮，就得做广告弹窗
- c. 如果做魔法棒（修改一个地方的值），就得做广告弹窗
- d. 如果做锤子（讲一个地方赋值为0），就得做广告弹窗

4. 鼠标键盘—四个按钮

第四个界面

账户登录

- 1. title
- 2. 本局得分
- 3. 历史最高得分
 - a. 按钮1：主页
 - b. 按钮2：restart

游客登录

- 1. title
- 2. 本局得分
 - a. 按钮1：主页
 - b. 按钮2：restart

注意

1. 2048方格图片
2. 背景音乐
3. 延迟加载—动画合并效果