1.程序由多少个类文件构成

两个类，一个GameMain负责调用启动游戏，另一个类Windows负责布局和游戏逻辑

2.主界面对象是什么，如何布局

主界面对象是Cube，布局通过FillRect方法和DrawString方法，通过循环计算每一个方块的坐标进行绘制布局

3.主要使用事件处理的方式是什么

主要事件包括游戏的失败判断和游戏的移动操作。

在判断游戏失败时，通过getBlankCubes().isEmpty()来检测是否有空白方块存在，在双层循环检测是否有两个相邻方块的值相同，即可合并

在进行游戏移动操作时，主要利用isMove这一布尔变量，通过循环来执行doMove和doMerge。在doMove中，将两个方块值交换，将被合并的方块清除，并把isMove置为true。同时在doMerge中，将原本的值扩大两倍，加分，置isMove为true。这样实现了只移动一个方块来实现合并的操作。