

一、 单机版需求

1、 基本规则

- a) 9*9 的游戏格子;
- b) 下落方向提供两种选择, 自顶向下和自左向右;
- c) 不得出现死局, 也就是全局无可消除的选择;
- d) 游戏提供时间为限的游戏模式, 时间为 60 秒;
- e) 游戏评分以固定时间内, 游戏得分为评价标准;

2、 消除规则

- a) 只能在垂直角度对游戏类图标进行交换;
- b) 水平或垂直连续 3 个图标直接消除;
- c) 水平或垂直连续 4 个图标消除后形成道具 A;
- d) 水平或垂直连续 5 个图标消除后形成道具 B;
- e) 水平和垂直两组均为 3 个图标的消除后形成道具 A;
- f) 水平和垂直两组超过 3 个图标的消除后形成道具 B;
- g) 在 1s 内连续消除, 将形成连击, 4 个连击以后将形成 5s 的无敌状态;
- h) 无敌状态中, 仍然记录新的连击数量;
- i) 当游戏 3s 中没有任何动作, 将进行消除提示;

3、 道具及功能

- a) 道具 A, 游戏中产生, 是某一种图标的升级版本, A 可以独立消除也可以同色消除。当 A 形成消除后, 将形成周边爆炸效果, 消除 A 周边 8 个图标;
- b) 道具 B, 游戏中产生, 不是任何一种基础图标的升级版本, 只能独立消除, 当独立消除的时候, 将形成其垂直路线上全屏的消除;
- c) 道具 C, 加强连击道具, 游戏外产生, 使用对一局游戏起作用, 可以将 1S 的连击时效增加到 2s;
- d) 道具 D, 加强分数, 消除得分提供 10%;
- e) 道具 E, 加强消除提示, 当游戏 2s 中没有任何动作, 将进行消除提示;

4、 得分规则

- a) 3 个消除, 得 100 分;
- b) 4 个消除, 得 200 分;

- c) 5 个消除，得 500 分；
- d) 一次多个消除可以累加；
- e) 无敌模式，得分翻倍；

5、其他功能需求

- a) 自己游戏的记录功能；
 - i. 总局数；
 - ii. 每日局数曲线；
 - iii. 每局得分；
 - iv. 平均得分；
 - v. 每日平均得分曲线；
 - vi. 最高连击数量；
 - vii. 最高得分；

6、性能需求

- a) 单机游戏应该消除反应的间隙在 0.5s 以内；

二、 协作版需求

- 1、协作版是基于单机版全部设定功能的；
- 2、协作版是多人在不同的游戏画面中，完成同一局游戏的过程；
- 3、协作版可以支持 2 人-4 人（4 人是增强要求）
- 4、协作版性能要求是消除反应和同步间隙在 1s 以内；

三、 对战版需求

- 1、对战版是可选需求；
- 2、对战版是基于单机版全部设定功能的；
- 3、对战版是两组不同的游戏中通过分数比较胜负的游戏过程；
- 4、对战的两组游戏可以是单机游戏也可以是协作游戏；
- 5、当某一组消除了一个道具 B，则另一组随机某一种颜色无法移动 2s；
- 6、当某一组形成了无敌状态，则消除另一组道具 C 的功能 5s；

以上是实践作业的最小限制集合，是作为基础考察内容，其他未加限制的部分（同时在项目过程中未加统一增加或修改描述的）均可以自由设计和发挥。