# 三消游戏

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

消除元素：8个

道具：消除一个、消除一周、消除一行、消除一列、消除同色等

地图：

最大宽高格子数均为8

地图的形状可配置

地图包含自己的背景图

不同的关卡背景图不同

无论地图形状如何，尺寸不变

步数：

不同的关卡步数不同

步数为0时，游戏结束

道具：

一共X种

道具的功能不同

使用道具时不消耗步数

道具来源于游戏奖励

消除：

三个及三个以上的相同元素可消除

随机出现元素

初局开始的时候，不可有消除的元素

没有可消除的元素时，自动乱序

数据、视图、逻辑（算法）

数据：地图数据、基础数据、关卡数据、道具数据

视图：元素视图、背景视图、关卡视图、道具视图、游戏结束面板视图

逻辑：主逻辑控制器、数据解析器、地图数据控制器、连接算法控制器、视图控制器

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 |
| 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 |
| 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 |
| 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 |

描述地图：可用 一维数组 或者 **二维数组**

一维数组 mapData[index]

二维数组 mapData[row][column]

index = row \* 8 + column

row = Math.floot(index / 8)

column = index % 8