

① 多指触控与生

实现, 按方框
维护一个 list

是否对角

是否同色

更新后

重新画
线

② 滑动确定新 dots
进入方向 / 动画

更新棋盘

⑤ 消序与更新

① 动画

② 更新棋盘



④ 得分 \rightarrow score

⑤ 难度, 外部加载

1. ~~棋盘大小~~ 16x16

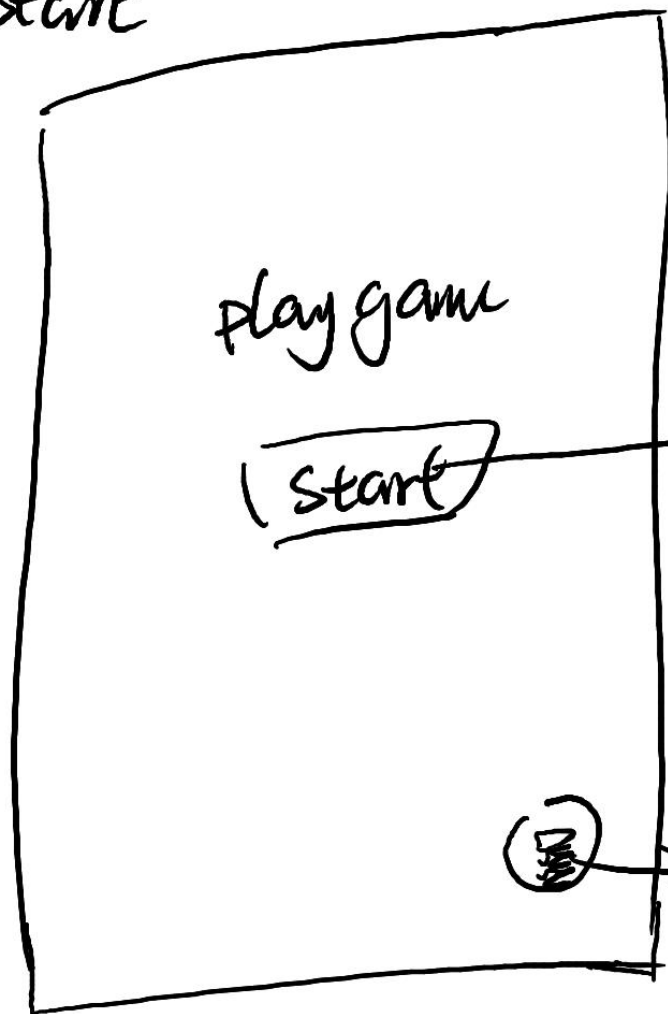
2. 时间 ✓

3. 更新棋的难度 ✕

4. ~~增加棋盘的难度~~

5. 颜色数量

start



触后跳转
play game activity

menu

弹出菜单
选择难度

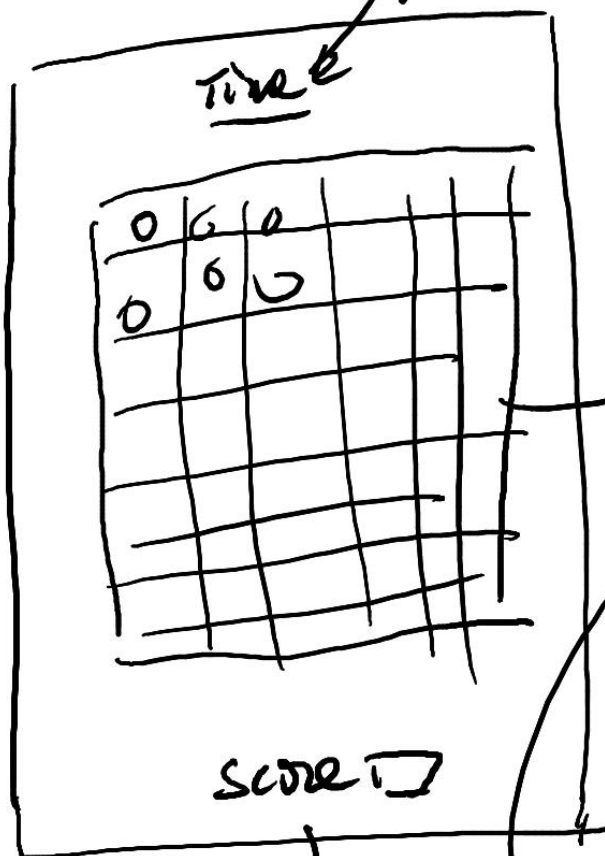
样式
触后变化



play activity

记录时间

user



① 滑动

滑动方向

① member

board

Score, time

分数 每次 update

问题 ① 判断是连接点还是滑动

→ 且时按 2048 滑动

② 或 单指滑动, 双指

方向

Dot class : color
Score

Dots class field : ~~Array~~ Array [Dot]
A =

(1) draw 画点

(2) update (接收方向) pop up
A,

(3) 清除动画 (List of Dot) 作动画

(4) 增加 Dot 动画 (List of Number,
方向)

↳ 动画

A 重新满了

Score Activity

