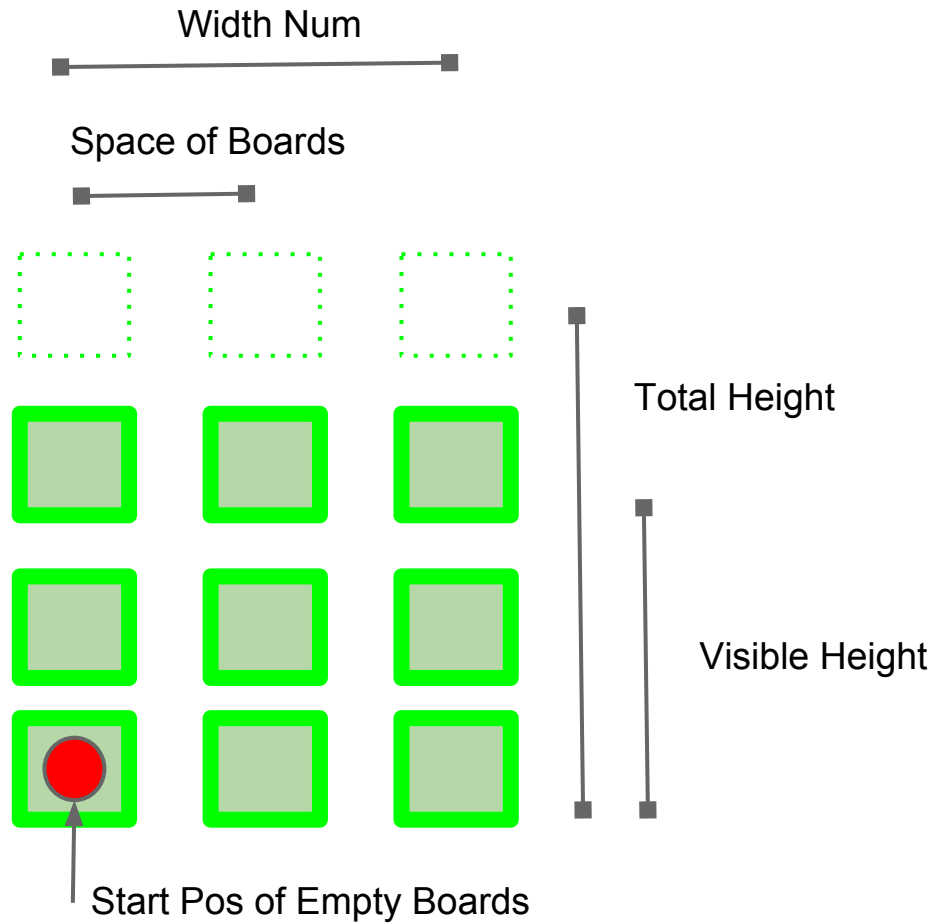




Kandy Crusher

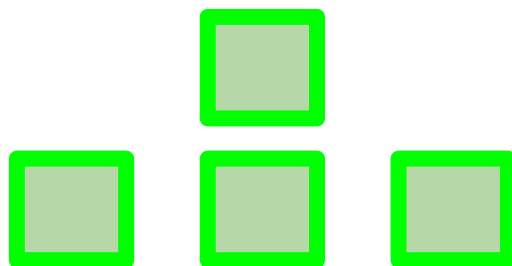
Stage Boards



消去的規則

跟Triple Town規則不同

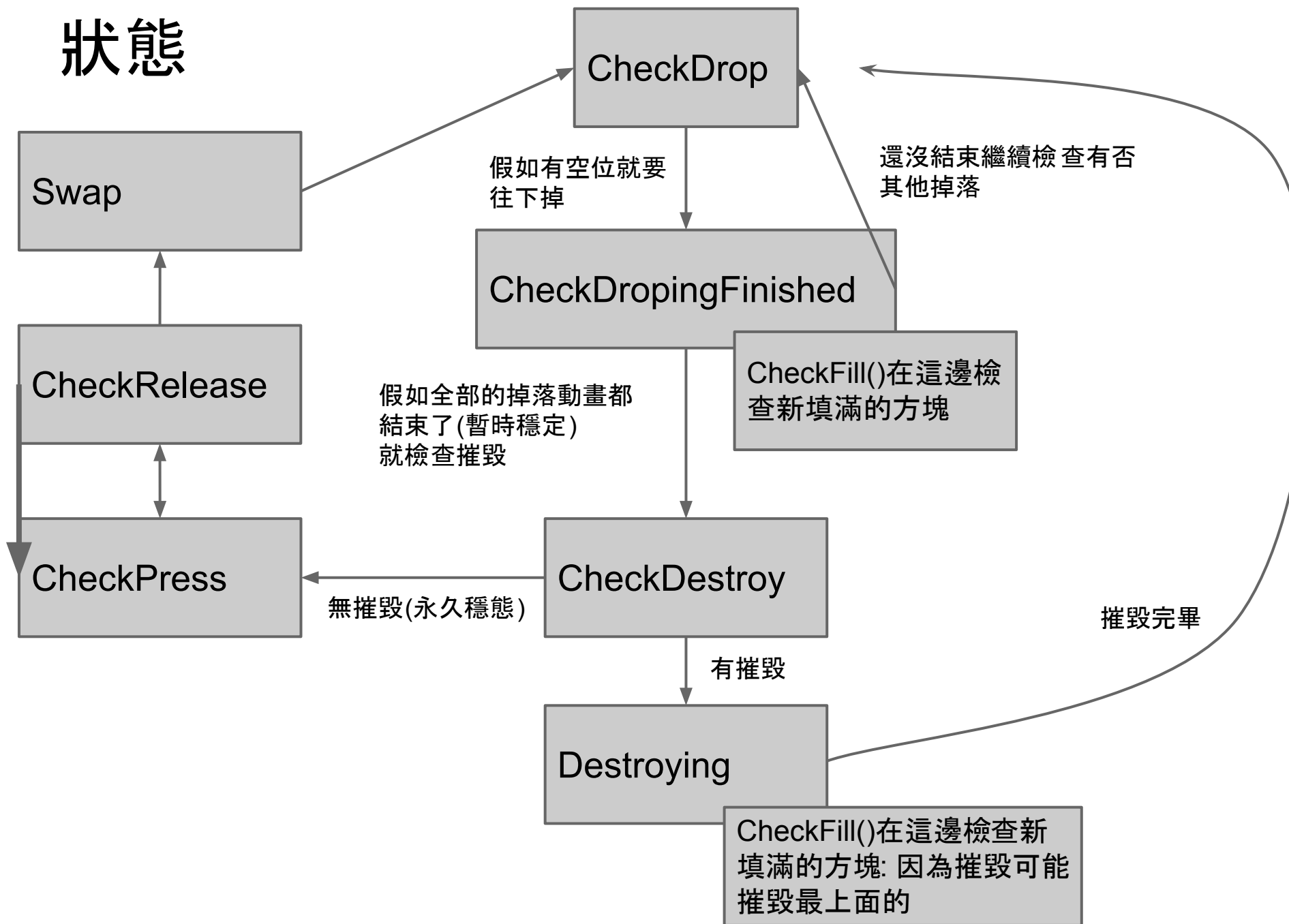
1. 一定要直行連三
2. 一定要橫行連三



狀態

1. CheckDrop 檢查掉落
2. CheckDroppingFinished 檢查掉落動畫結束與否
3. CheckDestroy 檢查摧毀
4. Destroying 檢查摧毀動畫結束
5. WaitingPress 檢查按下
6. WaitingRelease 檢查放開
7. Swap 檢查交換動畫

狀態



KandyCrusherEditorWindow

1. Setup basic setting and create empty boards of Level scene.
2. Setup camera position.

CheckInput

1. 由EmptyBoard發動
2. 放開的檢查比較麻煩不能用OnMouseUp(), 要另外寫。

總共有三種動畫

1. 交換 用CloseTarget
2. 掉落 用CloseTarget
3. 消失 VanishAnim

CloseTarget結束不消滅

VanishAnim結束不消滅, 由Manager來消滅(因為Manager還要清m_Units[])

CheckDrop

1. 先檢查哪些需要掉(下面空掉的)
2. 再檢查要掉到哪裡(裝上動畫)

CheckDroppingFinished

1. 就是檢查所有的動畫是否都自我毀滅了
 - a. 是:檢查毀滅
 - b. 否:回去檢查還有沒有需要掉落的
2. 一定都定期檢查上方填滿

CheckDestroy

1. 每一個掃過一次，檢查往右及往上(不回頭)
 - a. 不能使用checked陣列，因為往右與往上是獨立的事件。
 - b. 大於2(串3個)就是可摧毀
 - c. 第一個有東西(所以只需一層遞迴)
2. 如果有要摧毀就去檢查摧毀
3. 如果沒有摧毀就等待玩家輸入

ContinueFindDestroy

1. 不合法index就中斷
2. 空的位置就中斷
3. 種類不對就中斷
4. 只有往右跟往上

CheckDestroyEnd

1. 檢查VanishAnim動畫結束與否
2. 結束時真正移除 物件以及m_Unit[]的指標
3. 結束時回到檢查掉落重新來過

AddSwap

1. 交換 UnitData 的 (i , j)
2. 交換 m_Units[] 容器
3. 增加動畫 CloseTarget

FillTopUnits

1. 只檢查填滿最上層的那一行

三消類型的變化

1. 三一類：只放下沒交換。
2. 寶石方塊：一次只能轉一對，轉失敗沒消掉會轉回來
3. 轉珠：一次可以移動好幾格，路徑上會一直交換