

PlaneItem 类  /\* 飞机组件类 \*/

x Of Item

y Of Item

des /\* 可用 Plane.des \*/

id Of Item

enum [头/身....] /\* 可优化 \*/

PlaneItem (int -x, int -y, int -des, int -id)  
/\* 构造方法可优化 \*/

Plane 类  /\* 飞机类 \*/

x Of Head

y Of Head

destination

items < PlaneItem >

map

enum [上, 下, 左, 右]

Plane (int -x, int -y, int -des, int -id)

insertToMap (Map c-map)

Map 类  /\* 地图类 \*/

int map [][] 10x10

x Of Map  
y Of Map } /\* 可优化 \*/

Map ()

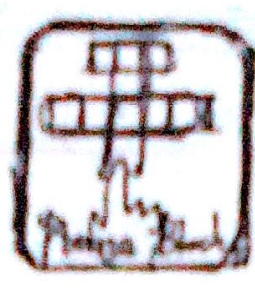
init ()

display ()

getStatus (int, int)

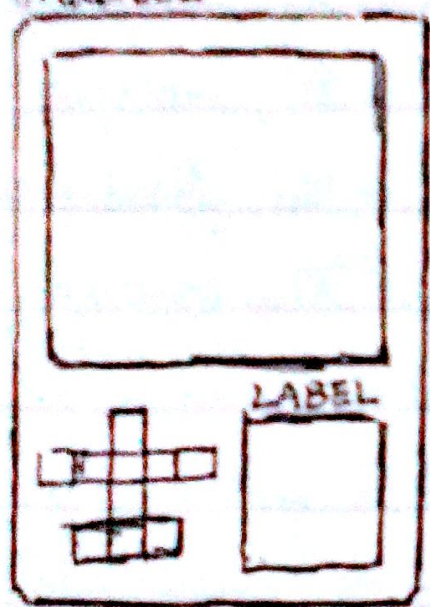
setStatus (int, int)

九子棋 Panelbook

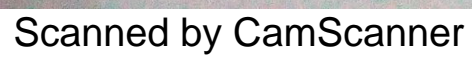


游戏规则：九子

Main UI









# Game Pattern 1

单人游戏

PC生成3架飞机(Random)

用户打击动作/计时器计时

击落三架over/计时器停

根据时间返回分数

和总打击位置总数

# Game Pattern 2

单人游戏+AI

PC/用户生成三架

交互打击/计时/时限

步骤计数

/结果

# Game Pattern 3

双人(蓝牙/无线/Wi)

P1/P2生成

~~~~~

~~~~~

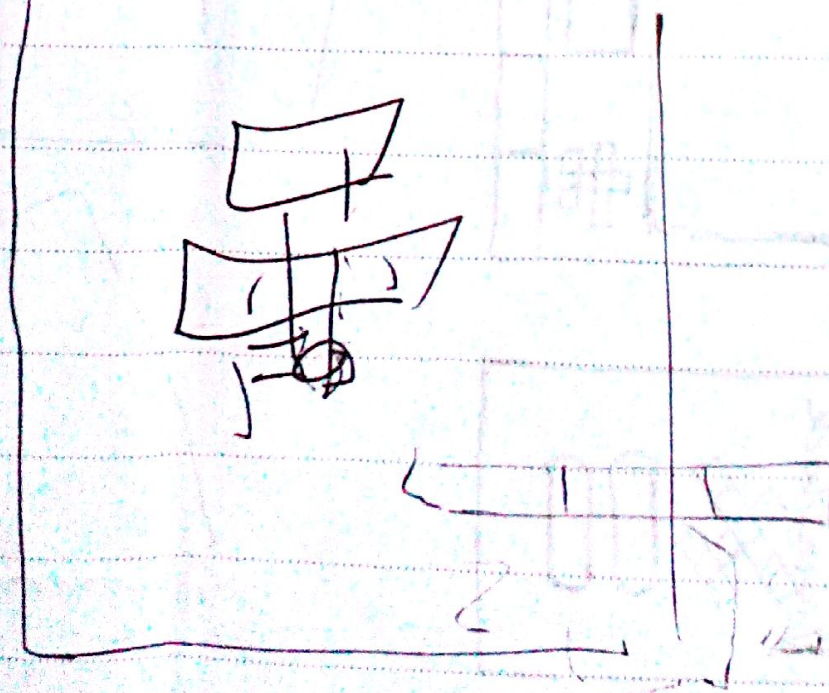
~~~~~

按钮 | 生成3架飞机  
暂停(计时)  
返回(界面)

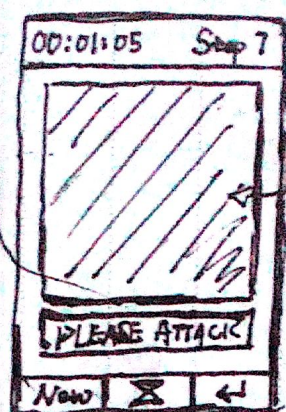
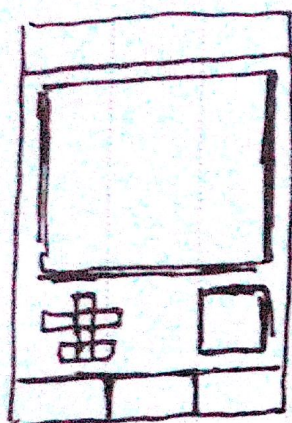
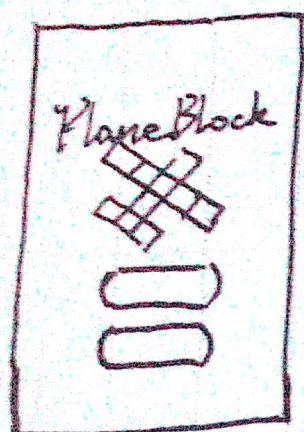
显示框 | 时间  
步骤数



连网时收集数据

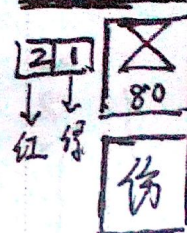
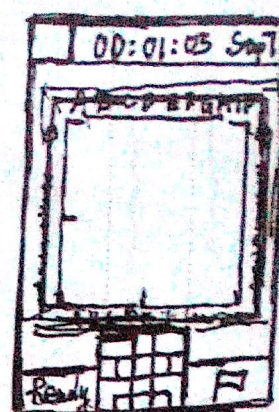






Single Winchachi

重置后  
计时归0  
屏幕变黑



APB 记录  
0 空手  
1 伤