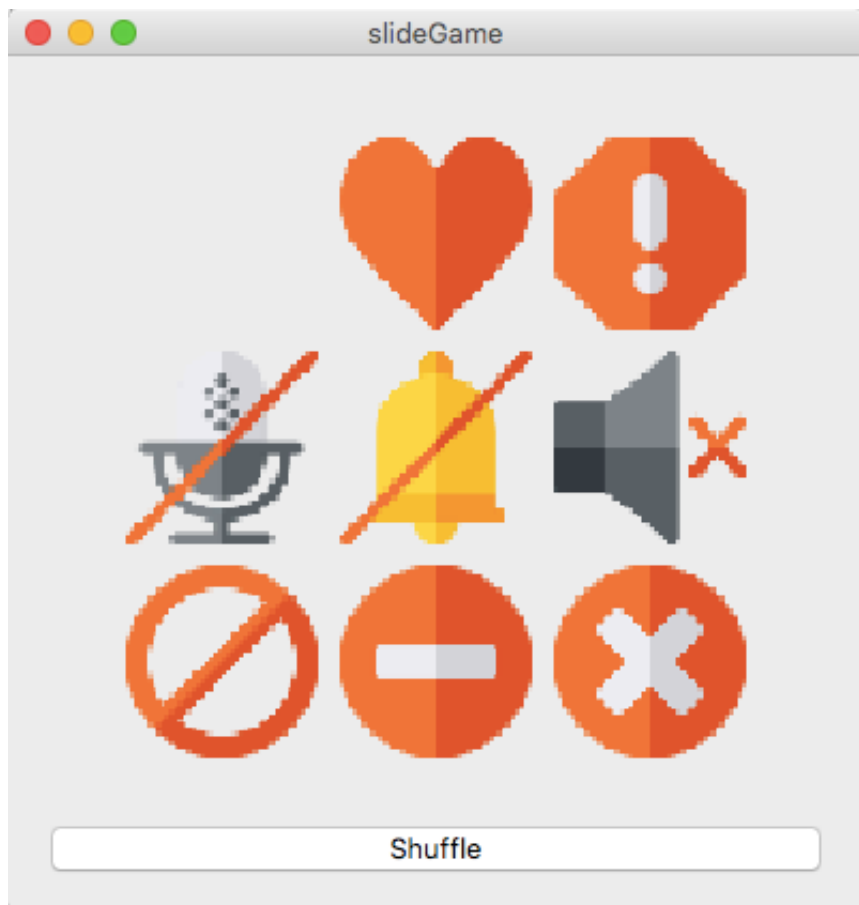


# 游戏

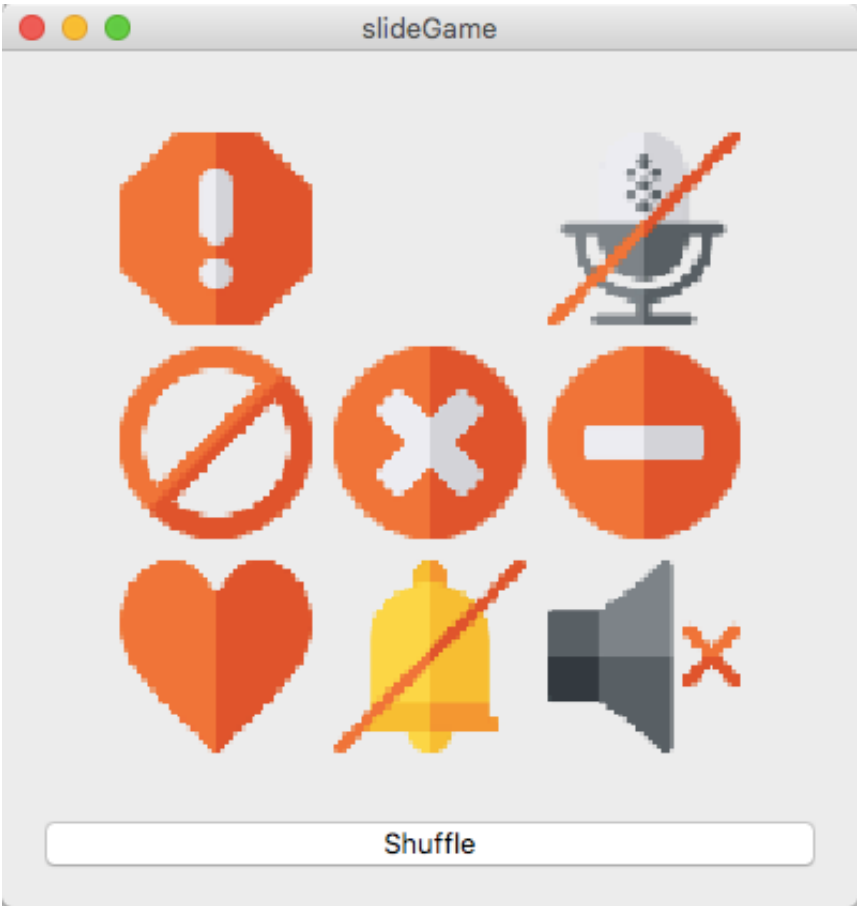
- 创建两个列表 一个存储数据 一个存储ID
- ID对应图片，并画出来
- 点击图片，如果是空白附近的图片则交换
- 将'心'图案置于第一空记为胜利

运行如下：

游戏开始界面



随机后的界面



胜利的界面

