

游戏设定：

- 1.球以初始速度 v_0 ，从左往右运动
- 2.球碰到屏幕边界时反向运动，速度大小不衰减
- 3.玩家点击到小球时，球速度会增加 x
- 4.设定游戏时间为5s，开始时间是玩家第一次点击到小球的时刻
- 5.点击到小球时，播放点击音效
- 6.小球撞击到屏幕时，播放撞击音效
- 7.得分计算公式

分工：

田文杰：

- a.得分计算公式 ScoreModel
- b.需求中5.6.两点的音效文件
- c.游戏计时器模块
- d.球速度控制器模块

唐松：

- a.球的运动动画，碰撞检测
- b.球的点击相应模块
- c.声音播放模块
- d.游戏整体逻辑

里程碑1总结：