概述：

程序主要采取面向对象的方法进行开发，根据分析，共设计两个对象，即“小鸟”（Bird）与“障碍物”（Column）。

小鸟拥有的方法有：creat()，drop()，jump()，分别对应：小鸟生成，小鸟下坠，小鸟跳跃这三个行为。小鸟拥有的属性有bird，即在document中生成的小鸟这个元素。

障碍物拥有的方法有：creat()，destory()，move()，collision()，分别对应障碍物的生成，移动，销毁，碰撞检测。障碍物拥有两个属性，type和column，分别对应障碍物的类型与document中生成的障碍物元素。

另外有两个全局方法，initgame和gameover，用于初始化游戏和游戏结束判断。

介绍：

1. 小鸟（Bird）：

我们编写Bird函数作为小鸟的构造函数，其中的creat方法的主要内容为通过dom操作在页面中生成小鸟，并将其作为返回值。

bird属性则接收creat方法的返回值。

drop函数的主要内容为设置计时器，不断改变小鸟的高度值，同时做出对地面的碰撞检测，发生碰撞则执行gameover函数。

jump函数的主要内容为改变小鸟的高度值。键盘监听则是在初始化函数中生成了小鸟之后添加的。

2. 障碍物：

我们编写Column函数作为障碍物的构造函数，其中的creat方法的主要内容为通过dom操作在页面中生成障碍物，它接受一个参数size，根据size的值生成不同大小的障碍物，同时通过随机数生成障碍物的type，并将其赋值给对象的type函数，type决定了障碍物是在上还是在下。creat函数的返回值为document中生成的元素。

column属性则接收creat方法的返回值。

destory函数的主要内容为通过dom操作删除页面中的障碍物元素。

collision函数的主要内容为碰撞检测，通过比较该障碍物与小鸟在位置上的数量关系，做出是否碰撞的判断。

move函数的主要内容为通过dom操作移动障碍物，并且当障碍物移出屏幕时执行destory函数进行自销。对collision函数返回值做出判断，判断是否发生了碰撞，发生碰撞则执行gameover函数。

3. gameover函数：主要内容为刷新页面

4. initgame函数：主要内容为设置计时器不断对Column实例化，并执行move函数；为文档添加键盘事件，按下空格则小鸟执行jump函数（小鸟在页面加载完就进行了实例化）

5 . UI：简单的页面跳转