课题选择

微信现在是人人都在使用的app了，随着微信的发展，微信小程序的种类和可玩性也越来越多。我们小组打算以微信小程序作为平台，制作一个简易操作的音游。

在我们的构想中，上半部分为背景，其中有一定量的金币和钻石（提供大量分数），形成连续的不超过两条的线路，通过背景的移动和音乐配合按住可控制的屏幕，球经过即可吃到金币或钻石，背景缓缓上升，渐渐远离地面，到达天空，这也是我们游戏名的由来。

下半部分是可控制区，按住可控制实例。球连续接触产生的光球会有逐渐累加的分数，当与屏幕上不再有接触时，球会沿着当前方向直线飞翔，接触地面累加分重新开始计数。当且仅当按到空白屏幕，当局游戏结束，停止计分。根据分数进行一个分数比对，建立排行榜。 与我们游戏玩法比较相似有滚动的天空，跳舞的线。

经过我们小组讨论，一个音乐游戏开发分为大概三部分：程序、.玩法和艺术资源。

对于编程，网上各种商业引擎，2d游戏或者3d游戏开发需求可以给我们提供开发平台和开发资源，如Koreographer等游戏制作插件。

玩法策略，一个好的游戏一定要有好的玩法，有好的策略才可以吸引更多的人，我们倾向于在原有基础的关卡外，加入自主选择音乐关卡、每日挑战等功能。

关乎于音乐等艺术资源，由于我们做的小程序不是作为商业用途的，所以版权的问题较小，可自由根据音频来想出一些玩法。