

设计思路

从简单起见，当前设计的放置与回收机制为“生肖模式”，它类似于一个状态机。其运行过程例子如下：

- 选择一种**生肖模式**，例如羊
 - 点击未被占据的地砖进行**生肖放置**
 - 点击其他未被占据的地砖**继续进行放置**
 - 点击已被占据的地砖进行**生肖升级**（不论上面站的什么生肖）
- 切换其他的**生肖模式**，例如马
 - 同理进行放置与升级
- 切换至**回收模式**
 - 点击已被占据的地砖进行**生肖回收**
 - 点击其他已被占据的地砖**继续进行回收**
 - 点击未被占据的地砖不影响
 - **这里我担心玩家会因为没搞清楚当前模式导致误操作升级和回收，所以可能得改**

键位设计

键盘设计为

0~9	Q	W	E	R	Space
回收	A生肖	B生肖	C生肖	D生肖	行切换
回收	E生肖	F生肖	G生肖	H生肖	行切换
回收	I生肖	J生肖	K生肖	L生肖	行切换

即所有数字键都默认为回收模式，Space 则是切换到另一行，QWER 选择不同的生肖模式。

（不知道符不符合人体

另一方面它也要有画面提示且能用鼠标点击，故需要做成组件

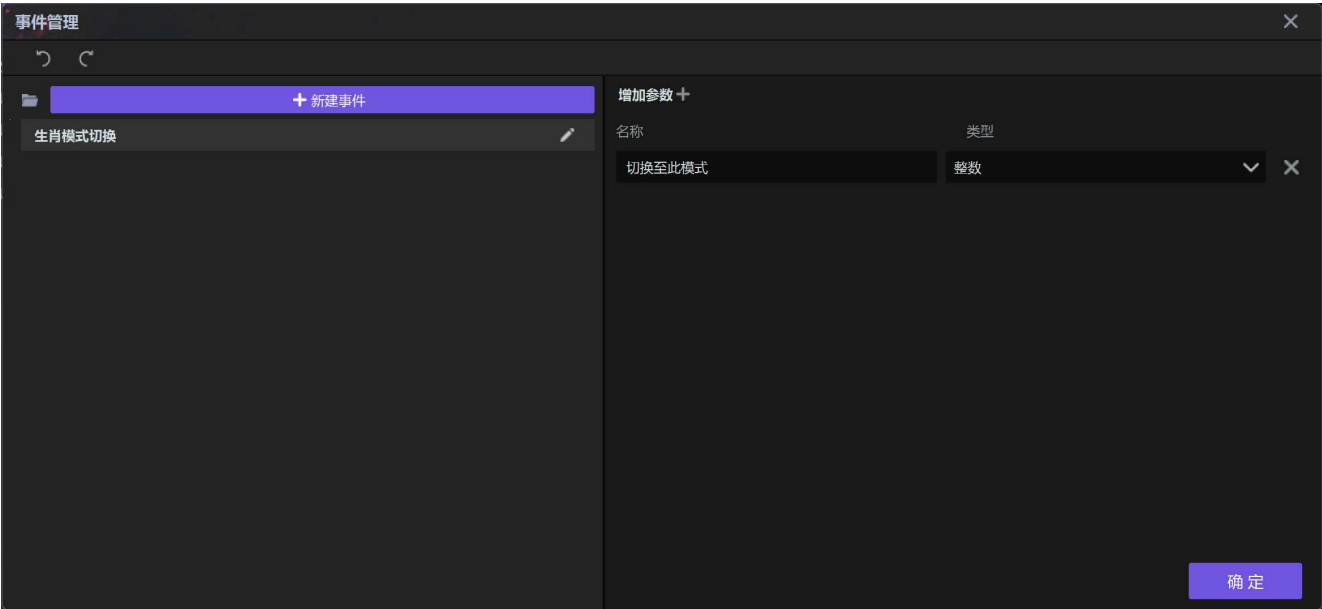
组件需求

大概有以下排布：

number__Q_W_E_R

- 数字键距离QWER拉开一点点的距离
- QWER 上面显示的生肖图片要能够替换
 - 初始的生肖比较少所以 Space 组件可以晚点做

组件要求实现的功能：



触发控件后发送这个事件，其中参数“切换至此模式”映射为：

0~9	Q	W	E	R	Space
-1	1	2	3	4	0

进一步需求

需要提醒玩家当前处于哪种模式，设计思路有这些可以用：

- 给当前模式对应组件套一个大大的显眼的红框
- 或者放大那个组件
- 另外在一个位置上放一张图片显示当前的生肖模式