

# README

!important

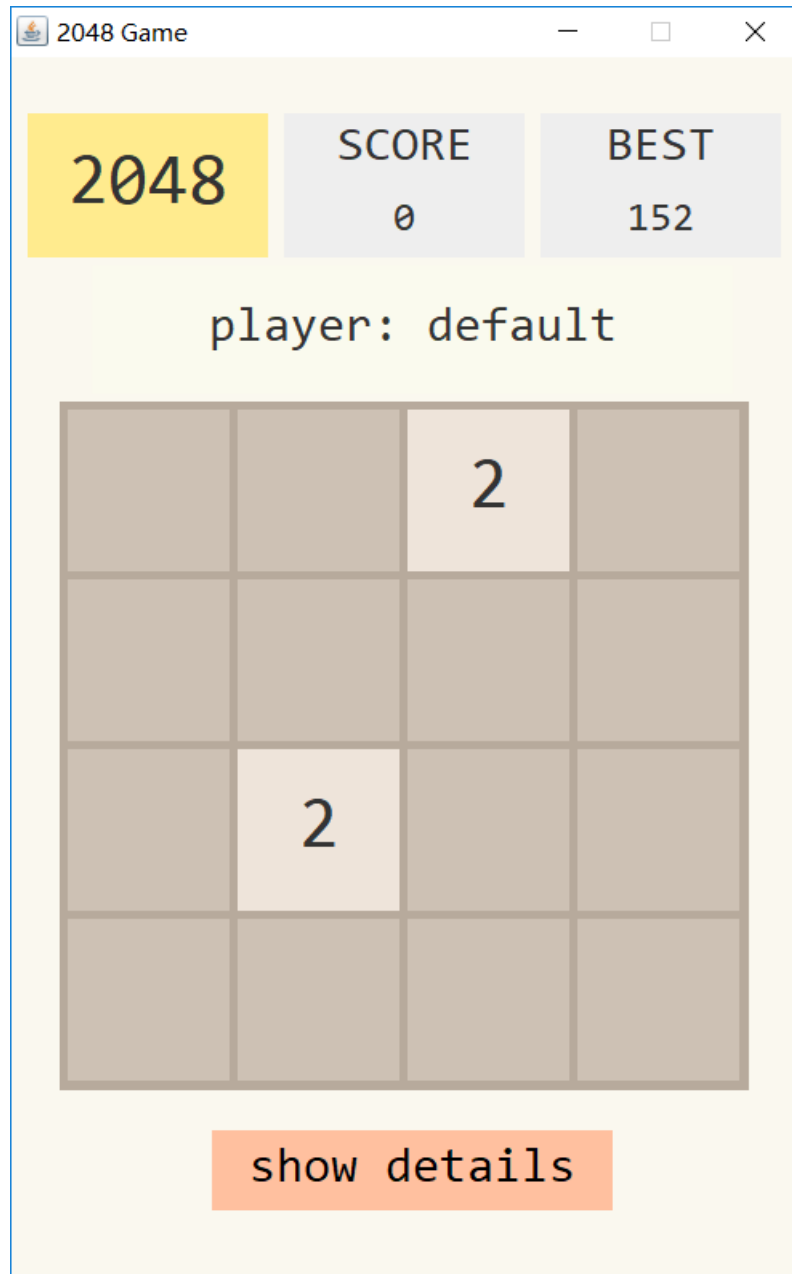
@1. 文件读写，最高分的纪录

@2. 一些监听器的装饰

## 1. 2048 基本功能

1.1 键盘读入上下左右移动(KeyListener)

1.2 输入指令如果不能使方块有移动的话，输入指令无效



1.3 每动一个回合会产生一个新方块

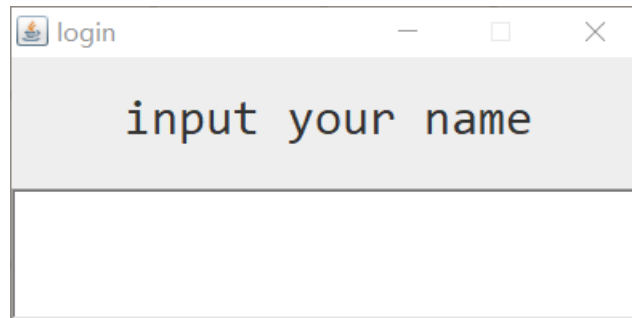
产生方块上数字的概率为 '2' : '4' : '8' = 7:2:1

#### 1.4 分数按照以下规则计算

- a. 初始分数为 0
- b. 加上合并之前的方块上的数字  
例如 2 和 2 合并生成 4 则加 2 分
- c. 方块上面的数字大于等于 2048 则无法合并

#### 2. 其他

- 2.1 开始的时候有一个欢迎界面,用于输入用户名(默认 default)  
输入用户名后可以显示在游戏界面上(ActionListener)

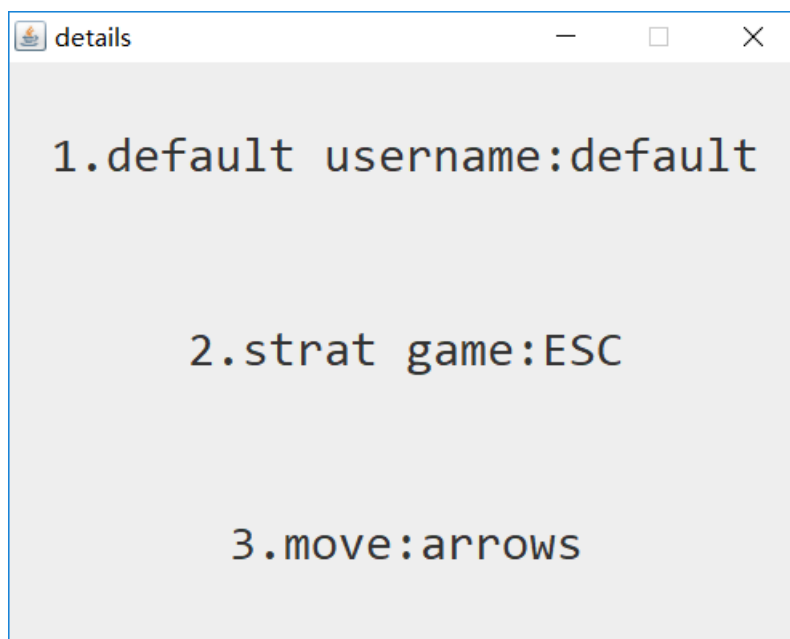


- 2.2 ESC 开始游戏(KeyListener)或者重新开始游戏

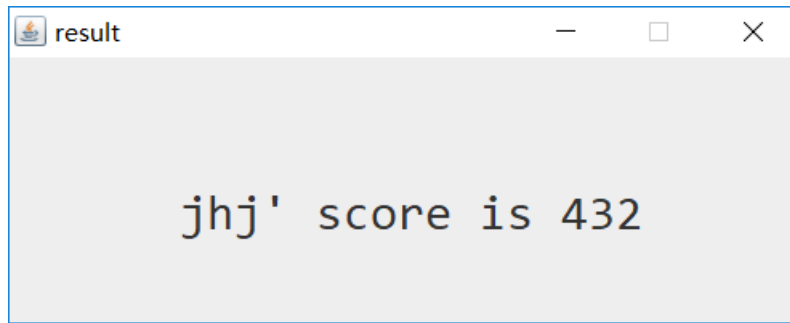
- 2.3 鼠标移动到 BEST 上面的时候可以显示最高分的纪录(MouseListener)




- 2.4 鼠标移动到的 detail 的上面时会显示游戏规则



2.5 游戏结束后，会跳出一个 JFrame 用来显示分数

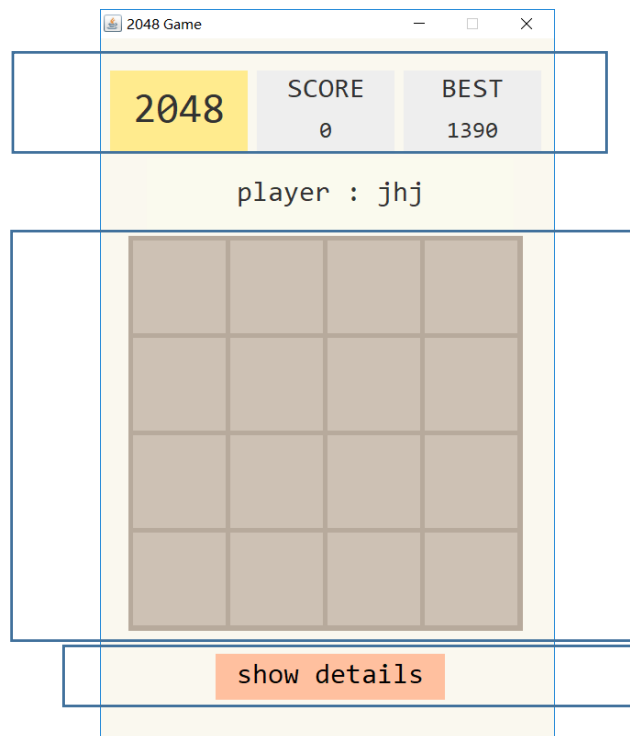


2.6 实现了最高分的记录,在退出程序后重新加载也可以得到最高分  
成绩被记录在 data.2048 文件中(文件读写)

 data.2048	2019/5/18 20:47	2048 文件	1 KB
---	-----------------	---------	------

### 3. 内部说明

3.1 整体一个 GameJFrame 类(继承自 JFrame)



3.2 自上而下有 3 个类 Nav, Body, Detail

3.3 Body 的布局为 GridLayout(4,4)

3.4 跳出的窗口全都是通过 JFrame 或者是通过继承自 JFrame 的子类实现