# 2048小游戏开发说明

目录

[游戏目的 2](#_Toc373356834)

[游戏说明： 2](#_Toc373356835)

[游戏运行环境说明： 2](#_Toc373356836)

[游戏规则： 2](#_Toc373356837)

[1. 游戏流程： 2](#_Toc373356838)

[2. 基本游戏规则： 2](#_Toc373356839)

[3. 游戏结束的条件： 2](#_Toc373356840)

[4. 详细流程说明： 2](#_Toc373356841)

[5. 排名说明： 4](#_Toc373356842)

# 游戏目的

（略）

# 游戏说明：

## 游戏运行环境说明：

* 1. 游戏嵌入在已上线的app内（SGM移动课堂）。
  2. SGM移动课堂分iPhone和安卓两个版本。
  3. 游戏已确定为竖版

## 游戏规则：

1. 游戏流程：

在app中运行游戏—> 查看游戏说明—>进行游戏—>查看得分—>查看相关排名—>用户可选择重新玩游戏。（**返回至app即退出游戏功能由app实现**）

1. 基本游戏规则：

每次可以选择上下左右其中一个方向去滑动，每滑动一次，所有的方块都会往滑动的方向靠拢外，系统也会在空白的地方随机出现一个方块，相同内容的方块在靠拢、相撞时会升级并加分。系统给予的随机方块为初级的两种，玩家要想办法在16格范围中凑出最高等级的方块。

1. 游戏结束的条件：

16格被方块填满且无法再移动，游戏结束。

1. 详细流程说明：
2. **从app中进入游戏，显示loading页，**
3. **显示游戏说明页面，用户点击确定进入正是游戏界面。**
4. **正式游戏**

**游戏中一共有16种方块，每种方块上有独特的图案(用图片展示)。**

1. **显示用户本次得分，如用户本次得分超过以前的最高得分，则将此得分传回给服务端，更新用户最高得分。打出历史新高分时，得分画面中，有“历史最高得分“标志显示。**
2. **本次游戏需要增加滑块移动时的音效。**
3. **显示排名**
4. 排名说明：

**有多个排名通过标签切换：**

* + 1. **个人全国排名**
    2. **个人区域排名**
    3. **个人店内排名**
    4. **经销商全国排名**
    5. **经销商区域内排名**

**注：**所有得分均按个人最高得分来计算。**、**

***默认显示前50名的排名。***

**团队得分说明：***以参与游戏的团队成员得分的加权平均分作为最终得分。*

*计算公式：*

*参与游戏用户平均分值（以个人最高分作为计算基础） x 参与游戏的人数 / 团队总人数*