**游戏2048：**

**定义游戏数据接口：**

**public** **interface** **GameConfig** **{**

**int** x **=** 33**;***//大矩形起始点x坐标*

**int** y **=** 160**;***//大矩形起始点y坐标*

**int** size2 **=** 90**;***// 小方格的大小*

*//由于用的是圆角矩形，所以加上圆角弧形的宽度和高度*

**int** arcWidth **=** 20**;**

**int** arcHeight **=** 20**;**

**int** distance2 **=** 10**;***//方块间距*

**}**

主要类继承界面继承接口：

public class Game2048 extends JFrame implements GameConfig {

private int[][] array;//二维数组变量

private Game2048Listener gl;//定义一个监听器变量，保存实例化的监听器对象

// 游戏界面初始化

public void initUI() {

this.setTitle("2048");//标题

this.setSize(500, 700);//窗体大小

this.setDefaultCloseOperation(3);//退出进程

this.setLocationRelativeTo(null);//居中显示

this.setLayout(null);//布局设置为绝对布局

this.setResizable(false);//窗体大小不可变

array = new int[4][4];//实例化4x4数组

gl = new Game2048Listener(array, this);//实例化监听器对象

this.addKeyListener(gl);//为界面添加监听器

this.setVisible(true);//界面可视化

}

//重写paint方法

public void paint(Graphics g) {

super.paint(g);

draw2048UI(g);

}