Cocos2d-x和cocos2d的区别：

Cocos2d-x主要在Windows环境开发，而cocos2d主要在MAC平台开发。

Cocos2d-x是游戏引擎，本次使用cocos2d-x3.0版本

开发工具：VS2013(适合VS2013 update4,本次开发工具为VS2013 update5)

Cocos Stuio:包含UI编辑器，动画编辑器，场景编辑器，数据编辑器

（为了学习更深刻，本次作品纯用代码来完成界面的设计，而不是用cocos Stuio，虽然方便，高效率）

Cocos Stuio还有一种功能就是可以直接简单地编译项目以及进行打包成apk。

与cocos2d编译成安卓安装包的开发环境配置：

JDK,NDK,SDK,ANT

主要概念：节点，场景，精灵，标签，菜单，图层

1主菜单界面（打开程序的界面）：

Mymenu.h类

2.关卡界面

MyScene.h类

3.计时条类

GameTime.h

4.方块精灵类

Card.h

5.游戏界面

HelloWorldScene.h类

6. 应用程序入口类AppDelegate.h

游戏算法：

直线连通，一个拐点连通，两个拐点连通，道具两次遍历找相同类型的方块以及连通判断

直线连通：

两点x轴相同或者y轴时候，直接判断两点之间是否连通

一个拐点连通：

当两点x轴和y轴都不相同

两个拐点连通：

出现两个拐要判断。横向判断，纵向判断

（深度遍历和广度遍历的算法：把地图全部遍历一遍，再判断，效率低，麻烦）

所以此次不使用深度遍历和广度遍历的算法。