

ReadMe

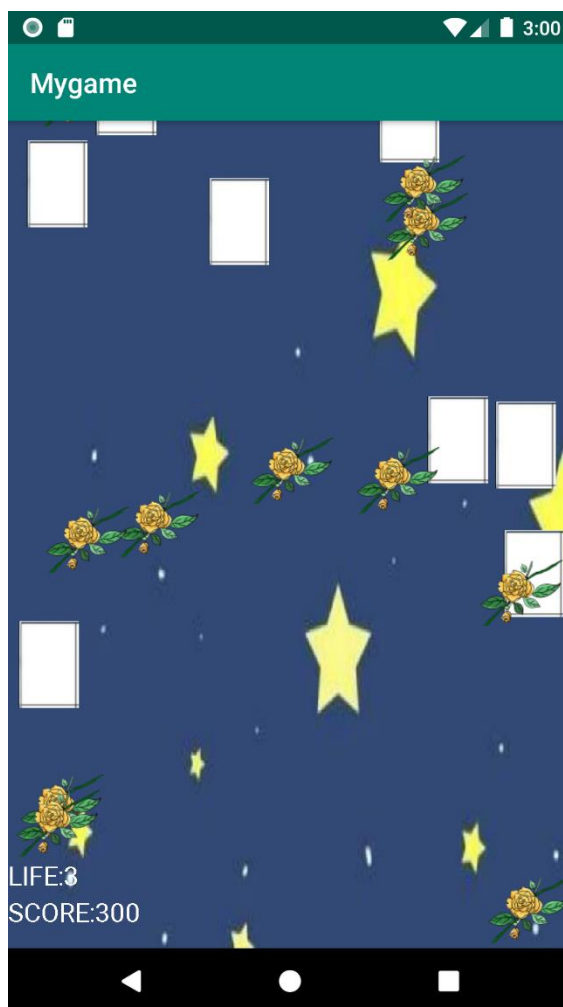
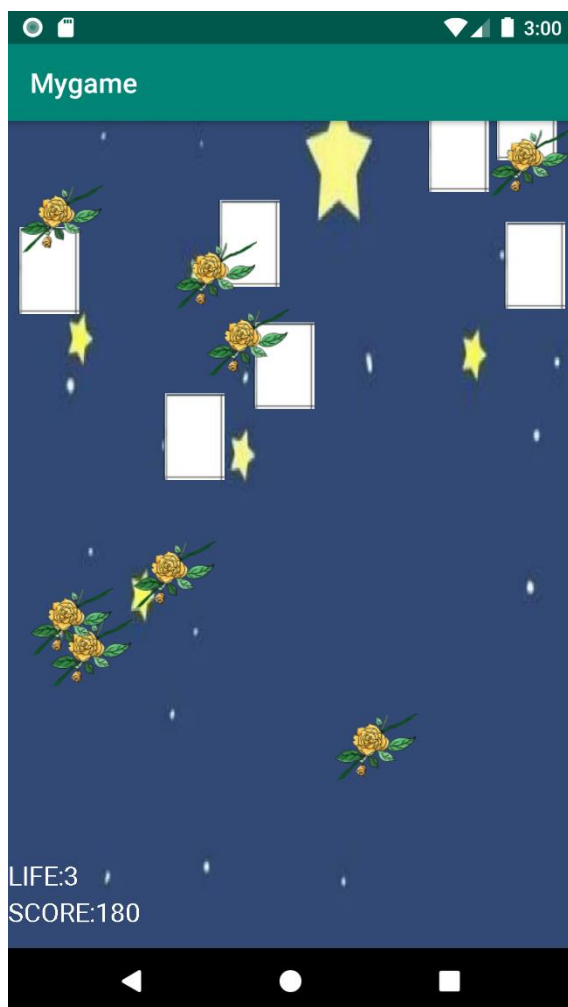
在过去的三天里，我仿照“钢琴块”写了一个 Android 音乐小游戏，实现了背景音乐的设置、背景的运动和点到玫瑰时的绽放效果（虽然动画有点傻逼）。

写游戏的过程中，我遇到了好多问题，包括一开始对线程是怎么进行的一无所知，所以对结构怎么安排非常的懵；后来又遇到了在一个线程进行过程中需要收到另一个线程发来的消息的情况，想了很久解决方案，甚至想要完全改掉自己的结构，推倒重来，好在最后发现只需要轻微的修改即可。

加入背景音乐的过程中，我一开始的做法是在 MainActivity 的 onCreate 方法里面新建一个 Runnable 线程，但非常奇怪，运行起来只听见声音而没有了图像，后来随意尝试删掉了 Runnable，直接 play（不开新的线程）就既有了声音，又有了图像。最后我写了一个绽放的动画，写这个的时候我的矩阵出现了 bug，后来在同学的帮助下找到了问题。

总而言之，我的这三天就是在不断地犯错误、再犯错误，经历了从一头雾水到思路渐渐清晰的过程，好在最后基本完成了任务，除了我自己之外，还非常非常感谢助教和小组同学的友情帮助，感觉自己当初选择写小游戏真是太机智了 hhh。

下面来简单介绍一下游戏规则叭。点到白块加十分，漏掉白块 life 减 1。点到玫瑰加 20 分，漏掉玫瑰 life 不减，非常的 naive。以下是游戏的一些截图，就随便看看叭。





蜜汁绽放。。。



Game Over