软件工程与计算项目

项目名称：抓兔子

项目计划：在一定范围内，兔子图标经过电脑计算移动到相邻的固定地点，通过点击使地点变色，变色的地点无法移动，直到兔子所在点变色，或兔子达到范围边界游戏结束。

项目内容：设计小游戏，设计动画，设计路径，判断胜负

应用语言：swift

项目人：关歆

学号：20151104682

班级：15级网络编程

日期：2018年5月9日