Smove简要报告说明

无52 豆朝鹏 2015011019

项目中共有三部分：一个html文件，一个js文件夹，一个css文件夹。

js文件夹中是Smove的Javascript实现主要分为以下几个部分：

init.js 初始化界面，画出方格以及进行背景渲染。

goal.js 确定要吃掉的目标位置，以及对其进行绘画。

player.js 玩家确定，确定玩家的位置以及键盘对玩家的控制方法并对玩家进行绘画。

enemy.js 确定敌人，确定敌人的位置、方向以及速度，以及更新敌人。

top.js 确定玩游戏的方式，包括改变游戏难度，确定游戏开始和结束。

css文件夹中是网页样式的确定里边只有一个文件 mystyle.css。来决定网页的显示样式。

smove.html文件为网页文件。

敌人、玩家、以及目标都是使用canvas进行绘画的，并按照一定的时间进行刷新。

刷新时采用的是window.setInterval()这个函数。

为了使网页动态更新，采用window.requestAnimationFrame()这个函数来重复绘画。

游戏开始界面：会出现“点击开始”四个字，点击即可开始游戏，也可以通过点击“更难一点”四个字和“简单一点”四个字来开始游戏。

游戏结束界面：会出现“GAMEOVER点击再来一次”几个字，可以通过点击这几个字来再次开始。可以通过点击“更难一点”四个字和“简单一点”四个字来再次开始游戏。

改变关卡的难度：可以变难也可以变简单。变难只需要点击更难一点这个按钮就可以，

变简单只需要点击简单一点这个按钮就可以。游戏的难度增加是通过减少栅格的数目和增加敌人的速度，以及适当的减少敌人的数量来控制的。减小难度刚好与其相反。

没有考虑移动端适配的问题。

背景的渲染是采用canvas中的createLinearGradient()进行的颜色线性渐变处理。使背景的绿色有了y方向上向两端逐渐变淡的效果。