

# 《2187》小游戏功能需求文档

## 修订记录

日期	版本号	修改内容	作者	审核
7-1	V1.0	初稿	龙俐伶	
7-2	V2.0	完善规则	龙俐伶	
7-3	V3.0	增加功能	龙俐伶	

## 1. 概述

《2187》小游戏的相关界面说明。

## 2. 《2187》小游戏相关页面展示

### 2.1 游戏首页

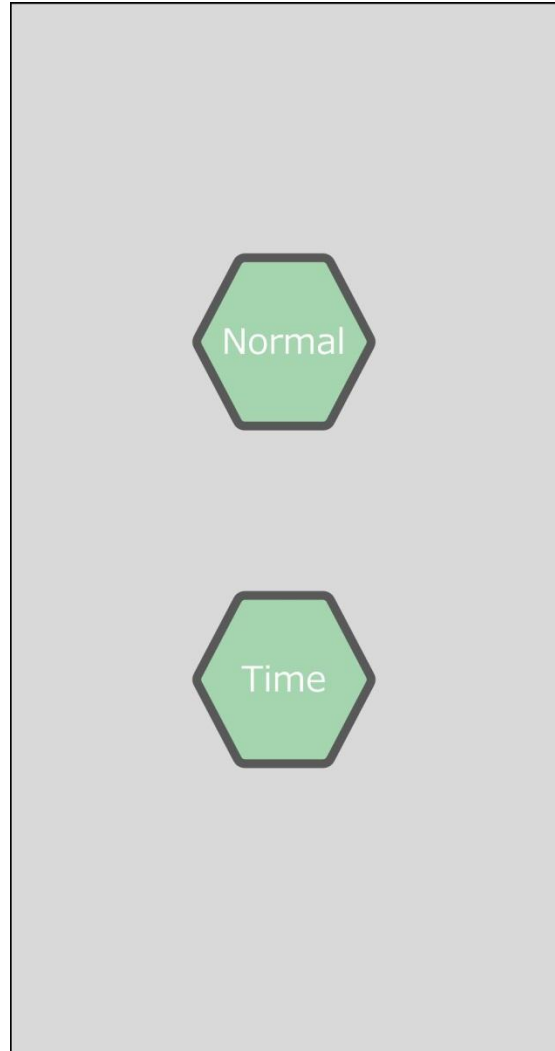


Figure 2.1.1 开始界面

1. 在界面中有两个按钮，分别为“Normal”和“Time”，代表两种不同的游戏模式。
2. 点击“Normal”按钮，进入普通游戏模式；点击“Time”按钮，进入倒计时游戏模式。
3. 点击任一按钮后，界面以向左飞出的效果切出。

## 2.2 游戏界面

### 2.2.1 Normal 模式

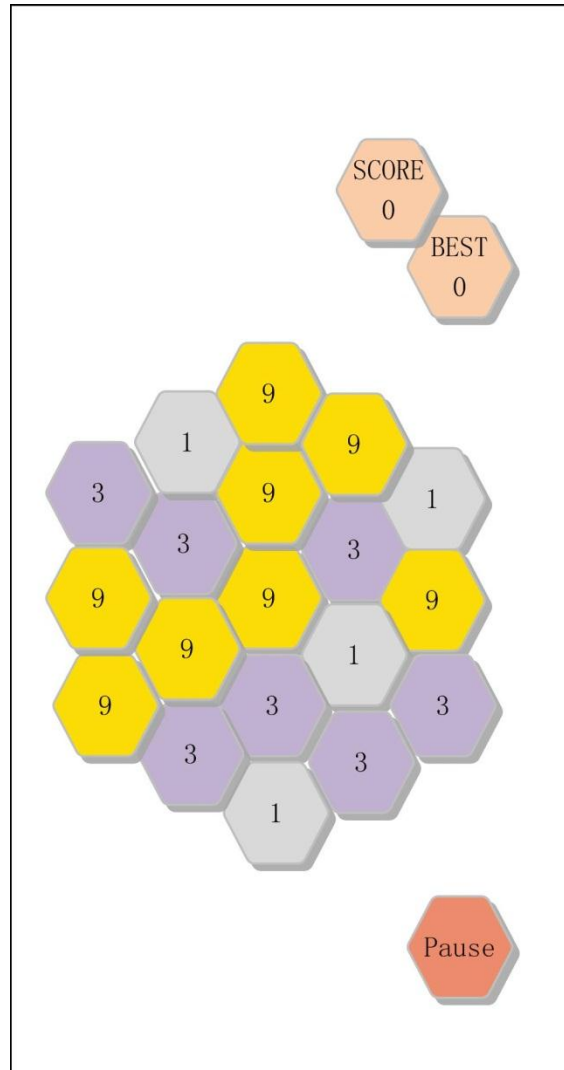


Figure 1.2.1.1 Normal 模式游戏界面

1. 这是点击“Normal”按钮后的应显示的界面。
  - 本界面主要由 19 个中间有一个数字的六边形组成。
  - 且不同数字的六边形的填充颜色也不同。
2. 分数显示：



Figure 2.2.1.2 分数显示

- 以两个相邻的六边形显示。
  - 左上角的为本局游戏到目前为止所获得的分数。
  - 右下角的为所有进行的游戏过程中所获得的最高分数。
3. “Pause” 按钮位于界面右下角，与 “Best” 纵向对齐。

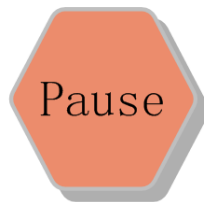


Figure 2.2.1.3 Pause 按钮

4. 以鼠标左键单击选中一个任意数字，该六边形以及与其相连的同数字的所有六边形的边缘将以变成红色的方式凸显出来。

注：只要与红色六边形的相连的同数字的六边形，边缘都要做变成红色处理。  
效果如下图所示：

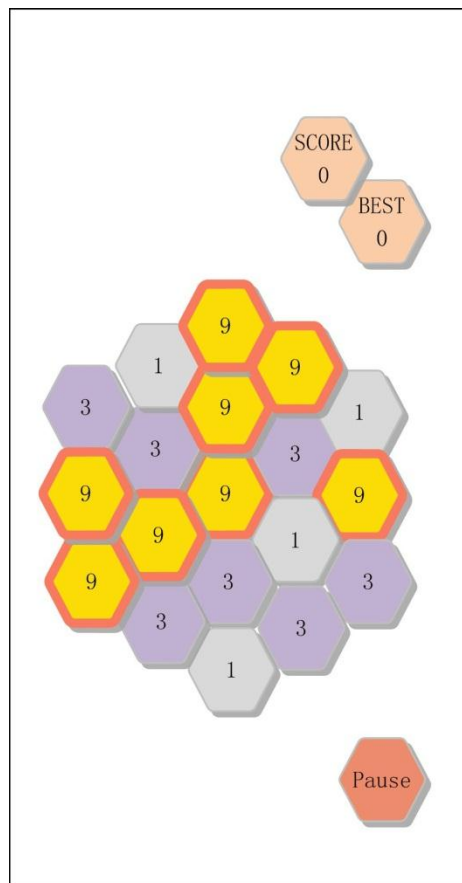


Figure 2.2.1.4 选中一个六边形

5. 选中一个六边形之后，再次单击鼠标左键进行消除。
- 可以消除的条件为：红色边缘的六边形的个数不少于 3 个，否则再次点击无效果。

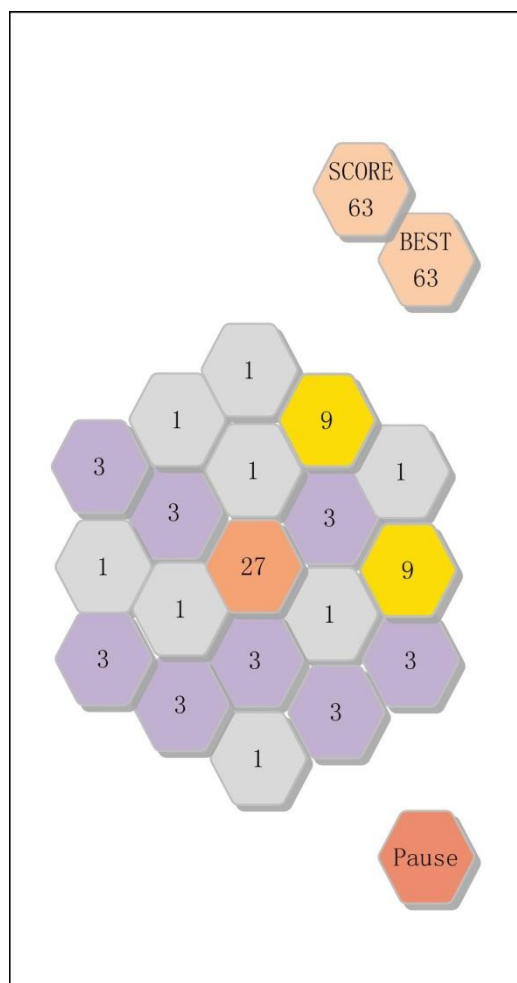


Figure 2.2.1.5 再次点击选中的六边形

- 其余所有的同数字红色六边形将会向被单击选中的六边形将会飞到该六边形处留出空位，空位处会同时随机生成新的六边形，新的六边形中的数字只会是 1，3 或 9。
- 若红边六边形的个数不足 9 时，之前被选中的六边形的数字将会变成原来的数字的 3 倍；若大于或等于 9 时，则数字变成原来的 9 倍。
- 分数显示也会随之变化：
  - ✧ 每次消除一个六边形所得的分数为上次选中的六边形的数字乘以消除的六边形个数。
  - ✧ 分数将在原来的基础上加上本次消除所得的分数。

## 2.2.2 Time 模式

1. 这是点击“Time”按钮后的应显示的界面。

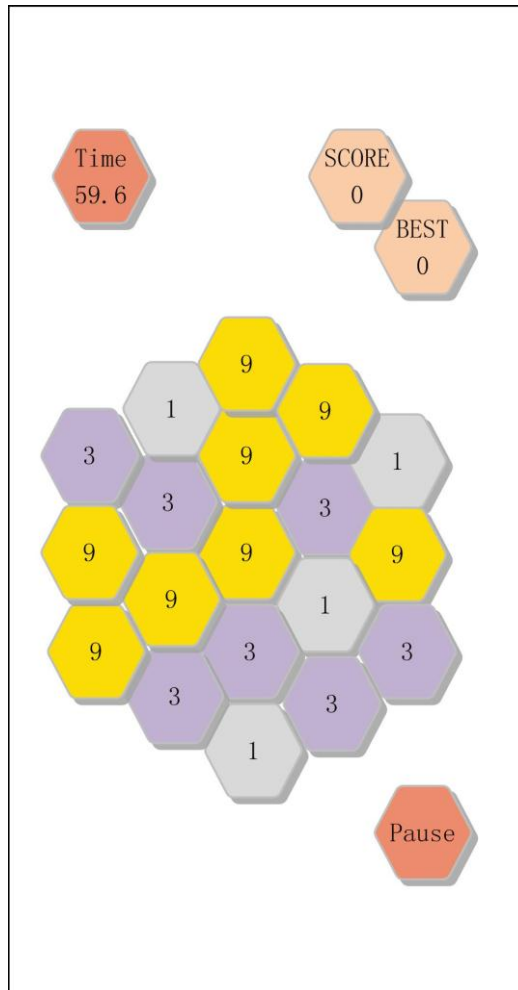


Figure 2.2.2.1 Time 模式游戏界面

- 本界面主要由 19 个中间有一个数字的六边形组成。
  - 且不同数字的六边形的填充颜色也不同。
2. 分数显示：
- 
- Figure 2.2.2.2 分数显示
- 以两个相邻的六边形显示。
  - 左上角的为本局游戏到目前为止所获得的分数。
  - 右下角的为所有进行的游戏过程中所获得的最高分数。
3. “Pause” 按钮位于界面右下角，与 “Best” 纵向对齐。

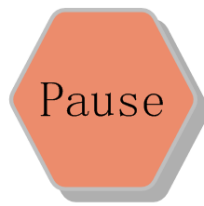


Figure 2.2.2.3 Pause 按钮

4. 倒计时显示，位于界面左上角，与“Score”横向对齐：



Figure 2.2.2.4 倒计时

5. 以鼠标左键单击选中一个任意数字，该六边形以及与其相连的同数字的所有六边形的边缘将以变成红色的方式凸显出来。  
注：只要与红色六边形的相连的同数字的六边形，边缘都要做变成红色处理。  
效果如下图所示：

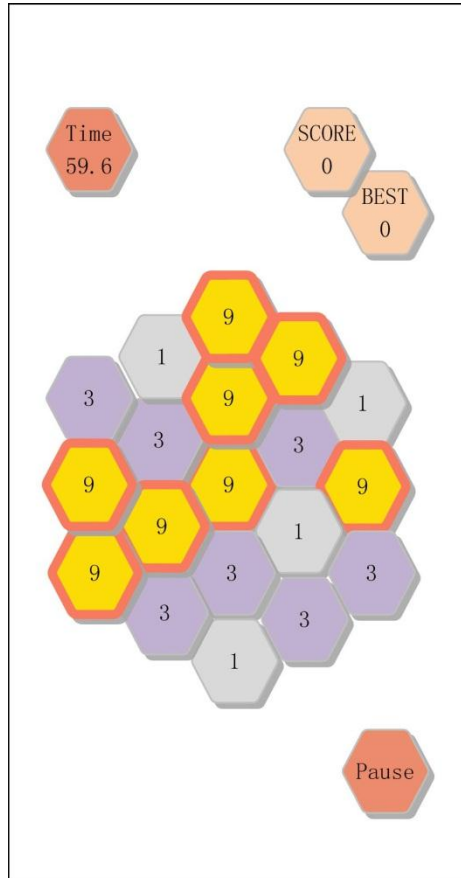


Figure 2.2.2.5 选中一个六边形

6. 选中一个六边形之后，再次单击鼠标左键进行消除。
  - 可以消除的条件为：红色边缘的六边形的个数不少于 3 个，否则再次点击无效果。



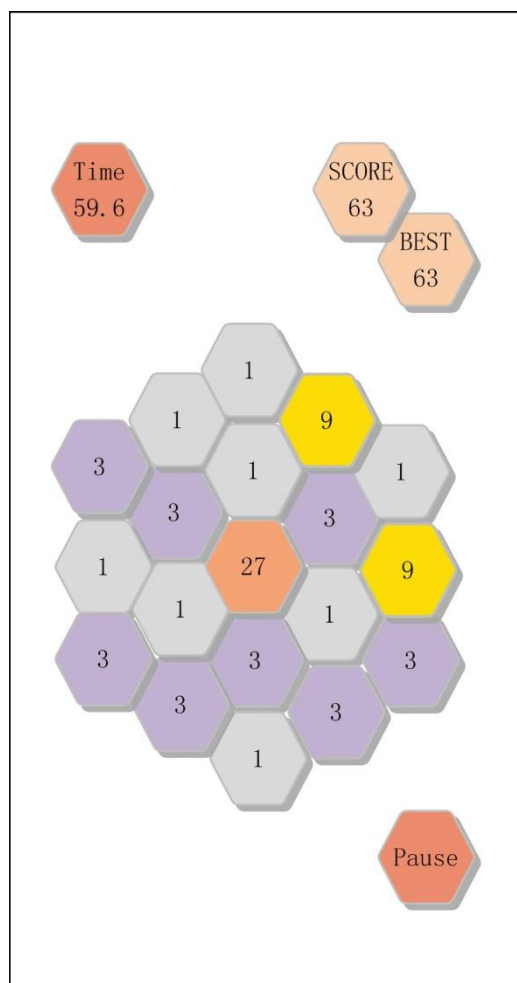


Figure 2.2.2.6 再次点击选中的六边形

- 其余所有的同数字红色六边形将会向被单击选中的六边形将会飞到该六边形处留出空位，空位处会同时随机生成新的六边形，新的六边形中的数字只会是 1，3 或 9。
- 若红边六边形的个数不足 9 时，之前被选中的六边形的数字将会变成原来的数字的 3 倍；若大于或等于 9 时，则数字变成原来的 9 倍。
- 分数显示也会随之变化：
  - ✧ 每次消除一个六边形所得的分数为上次选中的六边形的数字乘以消除的六边形个数。
  - ✧ 分数将在原来的基础上加上本次消除所得的分数。

## 2.3 暂停界面

1. 在游戏界面（Normal 模式或者 Time 模式下）点击“Pause”按钮后，即进入暂停界面。



Figure 2.3.1 暂停界面

2. 界面中有四个按钮，分别为“Back”，“Menu”，“Restart”和“Exit”。分布如图所示。
  - 点击“Back”按钮，将回到本局游戏中。
  - 点击“Menu”按钮，将回到开始界面。
  - 点击“Restart”按钮，此时分数即为本局得分，并且将重新开始当前模式下的新一局游戏。
  - 点击“Exit”按钮，将退出游戏。

## 2.4 结束界面

- 没有可用的消除：当无论点击哪个六边形，都不会有不少于三个的红色边缘六边形出现。
  1. 在“Normal”模式下，没有可用的消除存在时，进入此页面。
  2. 在“Time”模式下，没有可用的消除或者倒计时结束时，进入此页面。

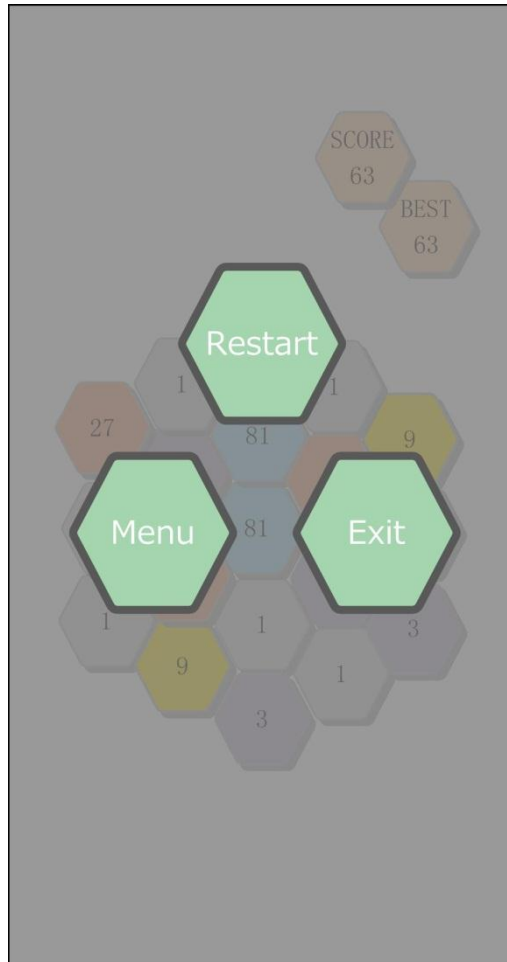


Figure 2.4.1 结束界面

3. 整个游戏界面变暗，并在界面中央出弹出 3 个按钮，分别为“Restart”，“Menu”和“Exit”按钮。
- 点击“Restart”按钮，将重新开始当前模式下的新一局游戏。
  - 点击“Menu”按钮，将回到开始界面。
  - 点击“Exit”按钮，将退出游戏。