

基本版说明：

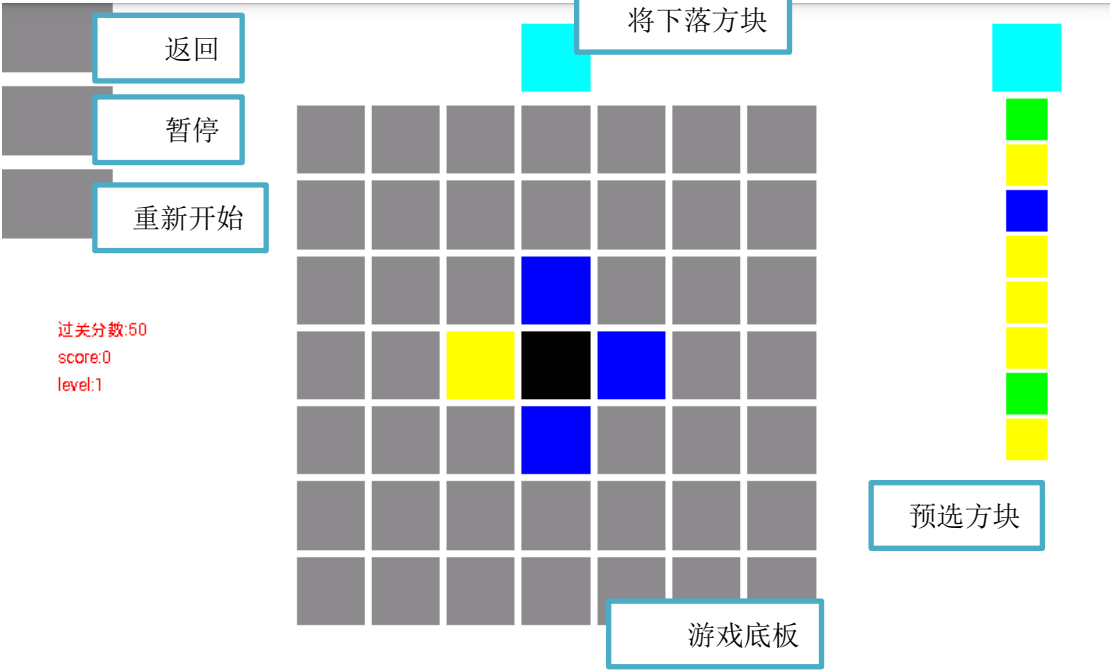
界面说明：

目前所有的贴图都用色块来代替。（实现 UI 时需将 int 类型参数换为 Bitmap）

开始界面：对应 class MainMenu



关卡模式：Game



无尽模式: Survival

[illegible]

排行榜: Chart

分数		
返回	1:0	player
	2:0	player
	3:0	player
	4:0	player
	5:0	player
	6:0	player
	7:0	player
	8:0	player
排名	9:0	player
	10:0	player
		玩家名

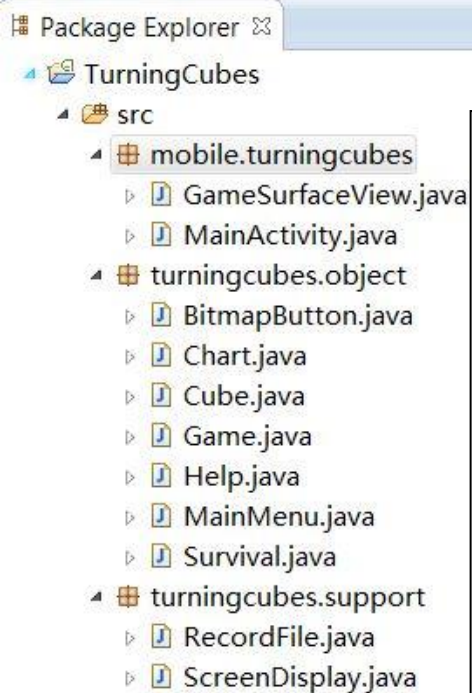
帮助: Help

返回

上一页

下一页

类说明:



界面类包:

界面主控制类，控制触屏响应及刷新等
主窗口

主要构件类:

自定义按钮类

排行榜类（控制排行榜界面逻辑及绘出）

方块类

普通游戏类（控制关卡游戏界面逻辑及绘出）

帮助类（控制帮助界面逻辑及绘出）

主菜单类（控制主菜单界面逻辑及绘出）

无尽模式游戏类（控制游戏界面逻辑及绘出）

支持类包: 包含辅助功能类

实现保存游戏进度的文件写入读取接口

根据实际屏幕转换 px 及 dp

功能说明：

class GameSurface View:

通过状态参数控制多个状态的界面。在此类中响应点击操作和刷新等主框架功能。其中有五个子界面，分别为：

class MainMenu: 主菜单。包括四个按钮。

class Game: 普通游戏。包括 10 个关卡，每关过关要求分数不一，可使用方块数不一，底板大小不一。可用方块有限，需达到一定分数才可过关，分数逐关累积，无排行功能。三个或三个以上方块成行即可消除，多于三个的方块每个有 0.5 倍率的加分。

本关方块用尽而分数未达要求，或是不能再在底板上下落方块，则重新开始本关游戏（注：不是从第一关开始），在闯关失败的一关中累积的分数归零。若点击“重新开始”按钮则从第一关开始。

底板会根据底板大小自动调整方块边长和方块间距。底板默认旋转方向为顺时针。随着关卡升级方块类型会增加，特殊功能有：停转一次、逆转旋转方向、随机。

class Survival: 无限模式。单关卡，计分规则同上，有排行榜功能，未实现输入玩家名功能，默认玩家名为 **player**。可用方块无限，掉落三个方块或是不能再在底板上下落方块则游戏结束。底板默认旋转方向为顺时针。方块类型皆为普通类型，即无特殊功能。

class Chart: 无限模式的排行榜。只保留前十名的记录，尝试插入数据时会先比较大小。

class Help: 帮助界面。包括三个按钮，预留三个页面，可进行滚动。

以上各子类各自控制本状态界面中的按钮及算法逻辑。

初始化游戏时会读入文件数据，退出游戏时保存游戏进度。使用的类为：

class RecordFile: 使用 xml 文件保存游戏数据。（文件路径为 SD 卡，使用虚拟机调试时注意是否有安装 SD 卡）读取时若不存在数据文件则开始新游戏。

class ScreenDisplay: 实现了根据实际屏幕分辨率转换 px 和 dp 的静态方法。

class Cube: 方块。封装了方块变成及功能参数、贴图（暂时以颜色代表）。

功能参数有 10 种：-1-被选中的底板，0-底板，1-石块，2、3、4、5-普通方块，6-停转，7-逆转，8-随机 6/7。

不同的功能参数对应不同的贴图（颜色）。

class BitmapButton: 自定义按钮，实质是贴了图的 Rect。（因为整个应用都是在 canvas 上绘出，使用按钮控件比较麻烦。缺点是需要自判断点击事件）。

具体说明见代码注释。