

1. 设背景(可动) 新窗口

2. tick. 计时

3. 画面一起下落

4. drill.level (深度flag)

5. 背景图刷新

6. pause. 暂停

7. x. 标识人物在哪一列

8. 精灵与精灵组 (砖块)

9. 返回 collide-list. 接触 重新定义

moveable. 小人不要乱动

10. stoptime.

11. drill.move.

12. meltgroup[] 同色消除
(release)

13. 组内判断可否去除 (非初始化)

main

1. Brick 类 小块砖

→ Melt group add(); 所有色同的类

nit

nit

同色合并组!!
4. mergebit(tics) 操作颜色. 拒
/ / / / /

若非初始化则可消

同组

1. 口人

2. Melt groupadd(); 所有色同的变

__init__?

3. Map 所有砖类

4.

三、~~1.~~ foo(var) 自动返回不同色

add 5. drill break (sp) 7/13

图例 —

除