

# 程序使用的一些数据

---

## 介绍唐朝的场景

---

### 右侧图片的运动数据

图片大小： 30%

起始位置(x,y): 200, -160

每0.2秒y坐标增加20。 移动10次后，出现下一张图片。 随后再移动8次后，删除该图片。

### 背景音乐

背景音乐\_介绍唐朝

## 介绍蹴鞠的场景

---

### 下方图片的运动数据

图片大小： 30%

起始位置(x,y): 200, -130

每0.2秒x坐标增加-20。 移动10次后，出现下一张图片。 随后再移动14次后，删除该图片。

### 背景音乐

背景音乐\_介绍唐朝

## 介绍比赛规则和操作方法的场景

---

### 背景音乐

背景音乐\_介绍游戏规则

## 球赛的场景

---

### 比分数字

图片大小： 50%

A1起始位置(x,y): -36, 161

A2起始位置(x,y): -16, 161

B1起始位置(x,y): 16, 161

B2起始位置(x,y): 36, 161

### 球场

长度 480

宽度 322

球门上缘 32

球门下缘 -66

**球**

发球时角度： 30 ~ 150

**球员A**

图片大小(唐人)： 20%

起始位置(x,y)： -160, -24

**球员B**

图片大小(小码君)： 30%

起始位置(x,y)： 160, -24

**时间到的提示**

图片大小： 60%

起始位置(x,y)： 0, -20

**音效**

踢球声音

进球后的欢呼声

比赛时间到的口哨声

**背景音乐**

背景音乐\_球赛

**结果播报的场景**

---

**比分数字**

图片大小： 300%

A1起始位置(x,y)： -170, 100

A2起始位置(x,y)： -70, 100

B1起始位置(x,y)： 70, 100

B2起始位置(x,y)： 170, 100

**比赛结果的提示**

图片大小： 60%

宣布平局 起始位置(x,y)： 0, -20

宣布赢家 起始位置(x,y)： -40, -20

背景音乐

背景音乐\_赛事报告