Tizen课程项目报告  
《OnePath》

## 项目简介

OnePath是一款益智游戏，游戏规则非常简单。根据所给出的图形，确定一个好的起点，然后连接所有点，但是不能重复覆盖每一条边。现在这款游戏只有60张图，难度分为容易，中等，难。每通过一个关卡，系统会根据时间长短来评分，三颗星即为满分。注意哦，越往后游戏难度将会越大。

## 需求分析

**A.线段全部被标记则成功**

**B.小亮标三角形到达最后一个节点失败**

1. 用户点击节点
2. 程序识别两节点间线段
3. 重复上述步骤

**难度**

**（关卡）**

**选择**

**开始**

**游戏说明**

## 概要设计

OnePath基于TIZEN web project开发，主要使用了Html与Javascript技术。

|  |  |
| --- | --- |
| 接口 | 接口功能 |
| g.aj.clear | 清理游戏界面 |
| g.pause | 游戏暂停 |
| g.KG | 加载游戏界面并开始游戏 |
| S．KN | 检验成功？ |

## 核心算法

onepath核心算法代码如下图所示。

|  |
| --- |
| onclick: **function**(a, b) {  **var**  f = **this**,  g = a / f.dh,  h = b / f.dh;  **if** (f.aJ.click(g, h)) **return** tq;  **if** (f.u0 || f.qw) **return**;  **if** (f.qw) {  f.sL(f.level),  f.qw = tq;  **return**  }  c = f.uA(g, h);  **if** (c == UD) **return**;  d = f.pN(c);  **if** (f.Y2d1 != UD) {  e = f.U7(f.Y2d1, c);  **if** (e == UD) {  **if** (f.Y2d1.x == c.x && f.Y2d1.y == c.y) **return**;  f.aS = {  l: {  p: [{  x: f.Y2d1.x,  y: f.Y2d1.y,  t: 0  },  {  x: c.x,  y: c.y,  t: 1  }]  },  ds: [{  x: f.Y2d1.x,  y: f.Y2d1.y  },  {  x: c.x,  y: c.y  }]  },  f.po();  **return**  }  f.zw = a1,  e.selected = a1,  f.pl(e),  f.cr.Uds(e, c),  f.Y2d1.selected = tq,  f.zJ(f.Y2d1);  **if** (f.zQ()) {  c.selected = a1,  f.zJ(c),  f.pw(),  f.Ger.us(d, 5, 35, 30, 3, 700, 19, **new** qg(255, 210, 132)),  f.Ger.us(d, 20, 65, 30, 3, 600, 19, **new** qg(255, 210, 132)),  f.Ger.us(d, 30, 95, 90, 3, 400, 19, **new** qg(255, 210, 132)),  c.selected = a1;  **return**  }  }  c.selected = a1,  f.zJ(c),  f.Y2d1 = c,  f.Ger.us(d, 10, 45, 30, 3, 600, 25, **new** qg(255, 255, 255))  },//点击激活节点 |

## 软件功能界面







