201335620066 13软卓甘芷翘 JAVA程序报告

**设计说明**

这是一个简单的JAVA拼图游戏。用户在打开游戏是可以在3张图片中选1张进行游戏。游戏是使用鼠标操控，把由图片切割开的小图分别向上下左右拉动，每次只可拉动一张，直至完成拼图。整个游戏过程将会进行计时。

**类及其属性**

1. 类TimerTaskItem

用于计时

1. 函数init

用于程序的初始化，包括图片的载入，界面初始

1. 函数initForm  
   为面板初始化
2. 函数paint

画图

1. 函数repaint

重画

1. 函数mouseMoved

为鼠标操作

1. 函数mouseDragged

为拖动鼠标时产生的事件

1. 函数mousePressed

为按下鼠标时产生的事件

1. 函数mouseReleased

为放开鼠标时产生的事件

1. 函数initmap

则将图片初始化

**方法说明**

使用JAVA APPLET 去监听鼠标的运动，用于函数中鼠标不同动作所产生的事件。至于计时则是利用了JAVA库带有的TIMETASK功能。图片的读取则使用了getImage。整个游戏当中的视窗、图片、文字输出分别使用了draw，例如：drawImage、drawString。

**运行界面截图**