第四周项目进度报告

本周完成：

1. 游戏基础玩法实现

实现了游戏主体闯关模式的正常运行，解决了操作延迟和屏幕点击偏移等bug，优化了游戏的手感，提高了关卡完整度。

1. UI界面设计完成

实现了ui界面的全部搭建，完成了界面跳转等一系列任务。

1. 二十个关卡具体设计图

确定了二十个关卡所有的具体设计图和难度设置等细节问题。

4.素材绘制全部完成

下一周目标：

1. 评分系统

闯关模式附带的关卡评分系统尚未完成。

1. 商店系统与道具

用户可以在商店界面购买便于过关的道具，商店代币由闯关模式和其他模式获得。

3.前十关的完全实现