计算机科学与工程学院

游戏编程语言

游戏文档

学号：20172084

姓名：马浩祺

专业：软件工程

班级：171

# 游戏分析

## **游戏介绍**：

## 《别踩白块儿》是由 Umoni Studio (Umoni Entertainment Limited 的前身)"制作的一款休闲益智游戏。游戏于2014年4月16日上线[App Store](https://baike.so.com/doc/5581503-5794392.html" \t "https://baike.so.com/doc/_blank)。并在全球40多个国家、地区免费游戏榜登顶榜首，超过一百个国家或地区排名前十，5月份荣登全球游戏下载总榜([iOS](https://baike.so.com/doc/5336466-5571905.html" \t "https://baike.so.com/doc/_blank) + [Android](https://baike.so.com/doc/456230-6520321.html" \t "https://baike.so.com/doc/_blank))第一宝座，游戏上线3个月累计下载达1亿。

## **游戏功能**：

1. 游戏关卡选择。
2. 打开游戏界面，响起背景音乐。
3. 记录你的分数。

# 游戏设计

## 游戏规则

顾名思义，游戏的规则就是别踩白块儿，不要踩到白块儿！不要让黑块碰到屏幕底部！

目前游戏分为三种难度的关卡，玩家可自由选择。

1. 简单模式:方块的初始速度为5，每踩1个方块，得1分，每过20个方块，方块下落速度加1。
2. 普通模式:方块的初始速度为6，每踩1个方块，得2分，每过20个方块，方块下落速度加2。
3. 困难模式:方块的初始速度为8，每踩1个方块，得3分，每过15个方块，方块下落速度加3。

## 开发思路：

1. 建立一个<div>标签充当画布，在这个<div>标签里创建<ui>标签,<ui>标签代表一行，<ui>标签又分为四个<li>标签，<li>标签就是我们要踩的块儿了。
2. 使用setInterval函数使<ui>的位置不断往下移，达到滚动的目的，当<ui>的移动到特定位置，重新生成一个<ui>，以此类推。
3. 使用随机函数，使得每一行<ui>必有一个黑块，黑块的classname用tag标记，其他白块classname为空。
4. 鼠标点击黑块，属性classname变为空，黑块变色，加分，游戏继续，点击白块，游戏结束，播报总分.
5. 如果,<ui>标签移动到屏幕底部，且里面的<li>还有tag标记，则游戏结束，播报总分。

# 总结

## 扩展计划

1. 实现当你踩到黑块儿的时候响起音乐，这样你在玩游戏的时候就像在弹钢琴一样。
2. 创建更多的游戏模式，更多不同的玩法。
3. 实现用按键盘的方式按黑块。
4. 实现一行可以出现两个或者不出现黑块。
5. 创建排行榜，实时更新。