# 整体架构（泽鑫）

## 框架简介

### Html5

### Box2D

### jQuery

## 架构图

# 游戏逻辑模块

## 物理引擎（主要阐述我们所用的Box2d API及其参数设置，为后面的各个设计作铺垫）

## 事件机制（军军，可以画时序图）

## 动作效果（nornor,）

### 发射

### 得分

### 获得物品

### 背景动画

### 背景音乐

## 物体建模（泽鑫）

### 泡泡

### 赛道

### 物品

## 提示

# 游戏玩法模块（军军）

## 得分（如何在前后台实现积分计算与存储）

## 限时（计时器设置逻辑）

## 对局（开始与结束时的同步操作）

## 信息显示（）

# 玩家匹配模块（泽鑫）

## 登录

## 配对

# 后台服务器框架（泽鑫）

## Web服务器

## Html5 Websocket服务器

# 数据库设计（泽鑫）

# 协议设计（泽鑫）