开始界面

游戏结束

在游戏结束时停止柱子的生成和移动以及地面图片的切换，同时调用小鸟死亡动画部分的函数，结束后显示计分面板

点击重新开始游戏

通过随机数决定显示柱子图片的大小和坐标，通过两张不同的图片之间连续切换来达成地面移动的视觉效果，同时根据柱子的生成次数使分数递增，根据分数在界面正上方显示对应的数字，柱子停止生成时相应的分数也停止变化，并将此时的分数传递到计分板

如果小鸟的坐标和地面重合，则判定撞击地面，游戏结束，点击后重新开始游戏

如果小鸟的坐标和柱子的坐标重合，则判定撞击柱子，游戏结束，出现计分界面，点击后重新开始游戏

如果小鸟的坐标和地面重合，则判定撞击地面，游戏结束，点击后重新开始游戏

通过鼠标右键来开启无敌模式，无敌模式下暂时移除对柱子的碰撞判定，该模式持续一秒，每次游戏可以使用3次，游戏重新开始后使用次数重置

普通状态下

无敌状态下

暂时移除了小鸟对柱子的碰撞判定，即使坐标与柱子重合也不会结束游戏

通过计时器控制上方和下方的柱子以恒定速率从右向左移动，并且由随机数决定其长度在一定范围内波动

判断是否点击鼠标左键

Y

小鸟以一定的加速度向下方移动，通过点击鼠标左键使小鸟向上移动一段距离并将加速度重置为0

通过三张不同图片的连续切换使小鸟呈现飞行的视觉效果，同时在向上移动或向下移动时通过让图片旋转一定角度来实现飞行时头部的方向问题

小鸟以一定的加速度向下方移动，通过点击鼠标左键使小鸟向上移动一段距离并将加速度重置为0