

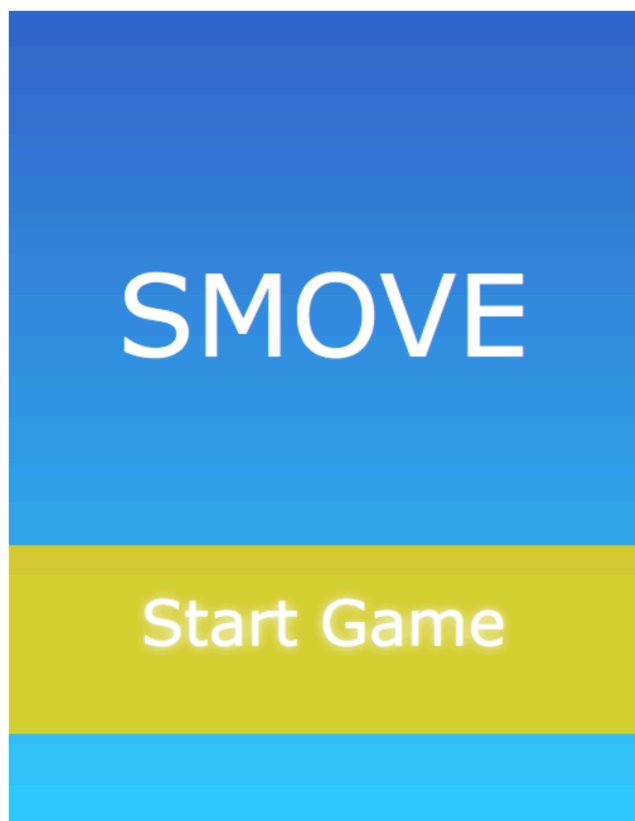
Smove实验报告

• 实现游戏的基本规则

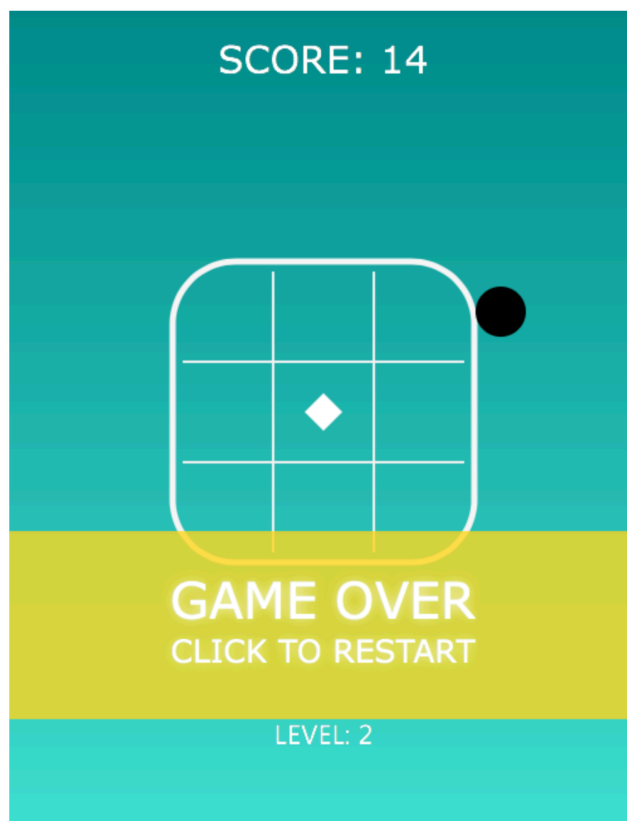
游戏设有3 x 3的栅格，可以通过键盘控制黄棋来躲避四周飞来的黑棋，吃白色果实，并有分数显示和关卡显示。

• 开始界面和游戏结束界面

通过点击屏幕可以开始游戏/重新开始游戏



图一 开始界面



图二 结束界面

• 关卡的设定

1. 每10分升一个关卡，随着关卡的升高黑球数量增多，速度提高
2. 关卡切换时，背景颜色会渐变刷新
3. 升关前的一个果实会变成黄色作为升关提示

• 界面设计

1. 栅格设计和背景渐变色设计借鉴了原作
2. 动态果实的设计
3. 结束界面渐变出现
4. 字体阴影效果
5. 吃到果实时的光圈效果和“+1”提示
6. 碰到黑球时的光圈效果

• 渲染性能优化

采用多层 canvas 叠加，对不同层的绘制操作进行封装，在进行更新判断时仅调用发生变化的层对应的绘制函数。

• 代码风格、项目结构

