生活越来越忙碌，手机软件越来越复杂。偶然间，我在网上发现一个休闲的重力感应的小游戏。所以我就想着做一系列休闲游戏。

第一个，我改编了原本很简陋的重力感应游戏，将它包装成了一个小球进洞的游戏。游戏的目的是通过重力感应器，调整小球的位置，使得小球不碰到随意变动的栅栏而进入洞中。可以自己调节小球和栅栏的变化速度，达到不同的游戏难度。另外，会记录当前成功的连续次数以及最高的连续次数。

第二个是迷宫游戏。配置了三个迷宫图，将图片冲冲冲小人拉近终点，每次成功后会提示成功，进入下一关。迷宫图下有萌宠图免得界面单调。

第三个是弹奏游戏。每个键上面标了数字，而且下面有简谱图，不懂任何乐理也可以弹出下面的给定曲子。而且，下面的简谱图点击后会随机变成其他三幅，至少可以演奏四首曲子。点击播放按钮可以播放刚才自己弹的那首曲子，点击重置就可以重新录制，重新弹了。

第一个游戏运用到了随机分布栅栏和洞口的位置，还有人工调节小球和栅栏的速度，最主要的还是手机方向传感器的运用。记录最大次数也是一个小点。

第二个主要就是运用到在画布上画然后记录下轨迹，判断最后停留时是否是与标准位置重合。迷宫本身特别简单。

第三个运用到了许多过程还定义了许多的全局变量。为了最后能够记录回放出刚才弹奏的乐曲，使用了计时器，也适当的延迟了音符。