

实验四 zumaV2（消息队列的应用）

实验四目标：利用 Easy-X 图形库提供的鼠标消息队列完善“祖玛”游戏。基本目标：读懂实验提供的样例程序。进阶目标：对提供的样例程序进行改进或重构，以达到更好的效果和完善功能。

评价标准：首先，编译运行提供的样例程序，然后读懂提供的样例程序，完成以上简单任务，可以得到 80 分。其次，在样例程序的基础上进行修改或重构，以达到更好的效果和完善功能，这样就可以拿到 90-100 分（由助教评价）。

样例程序只是一个最简单和粗糙的版本，有许多值得改进的地方，例如：

- 解决鼠标控制的撞击位置不够准确的问题；
- 让球链运动起来（按事先设定的曲线函数运动）；
- 重构一个针对球链的双向链表模块，使得能像祖玛游戏那样撞击后，撞击位置前后同色的部分都能销毁掉；
-

总之，发挥你的观察和想象，找到你觉得需要改进和完善的地方加以修改！

大作业：在实验四的基础上，你可以不停的重构修改你的“祖玛”游戏，在学期末，你可以将你改进的最终版本作为大作业提交，以得到“奖金”（实验部分成绩的加分）。