HTML5

JS

CSS

H5

1. 再New Game标签中嵌href="Javascript:newgame();"（新写法）
2. 给每个棋盘格子添加不一样的id和相同的class
3. 棋盘格子的布局使用原生JS制作，再制作的同时使用定位。

JS

1. 游戏总体分为New Game和按键操作两部分

New Game

游戏的初始化，包括生成数字的棋盘格局和设置其样式，2048的游戏基础就是建立在，随机产生的数字append到棋盘格局上。

随机数的生成，包括判断生成位置、对半概率生成2，4以

及赋值。

按键操作

主要是判断是否能够移动，然后生成数字，最后判断结束。

上下移动和左右移动方式相似，其主要移动方式是依次判断空格，是否有障碍物，或者相邻两个数字相等，则发生移动。

判断结束主要是棋盘是否有空格或者分数达到2048

算法优化在计算机访问一定次数后人工干预生成新数字。

2048流程

难点

1. 如何将2048的规则用程序写出来
2. 如何将2048规则按照一定的逻辑排列
3. 如何合理的封装js文件库

成长

1. 数字的生成实际上是在每个棋盘格子先预定一个位置，每当要生成时便调用一个产生数字的animate动画
2. 二维数组的使用与赋值，其目的用作判断棋盘格子是否已经生成数字或者在移动时，滑动过程不存在障碍
3. 格子判断是否已经生成数字只需判断board[i][j]是否等于0
4. 格子的移动是否成立，只需判断格子之前是否有空格或者前方数字与滑动数字相等
5. 算法优化使用while判断循环是否超过50，超过后就人工产生一个位置
6. 为了使格子在每次按键时只会发生一次移动，则实现创建一个二位数组，且赋初值为false，每当发生一次移动后变赋值true