# 打地鼠游戏需求文档

1. 带有“@”符号的名称均为素材库中同名文件。
2. 页面左上角分别添加：
3. 标题：“打地鼠游戏”
4. 开始游戏按钮
   * 1. 点击游戏开始后，鼠标变为@pending，
     2. 按下鼠标将鼠标样式改为@hitted，
     3. 送开鼠标还原为@pending，
     4. 开始游戏后每点击一次鼠标播放一次@敲打音效。
     5. 点击开始游戏后在画面中间呈现一个倒计时的动画“3~2~1！”，并播放@倒计时音效。
5. 游戏时间
   * 1. 默认为60秒，
     2. 点击开始游戏后开始倒计时至0秒。
6. 得分
   * 1. 初始为0
     2. 每击中一次@坏地鼠得一分，
     3. 每击中一次@萌地鼠减一分，
     4. 如击中@地雷，游戏直接结束（见6.），游戏时间清零后直接显示结果。
7. 页面背景为：@背景，尺寸为1020\*676px。
8. 背景上有七个@土堆，分三行三列。
9. 游戏开始后的60秒内，每秒随机从土堆下冒出@萌地鼠/@坏地鼠/@地雷，
   1. @萌地鼠出现几率为45%，
      * 1. 出现时播放@一下出现音效，
        2. 被击中（鼠标点击）时将@萌地鼠变换为@哭地鼠后缩回土堆，并播放@弹簧音效。
        3. 若3秒内未被击中则自动缩回土堆。
   2. @坏地鼠出现几率为45%，
      * 1. 出现时播放@一下出现音效，
        2. 被击中（鼠标点击）时将@萌地鼠变换为@晕地鼠后缩回土堆，并播放@哇哦音效。
        3. 若3秒内未被击中则自动缩回土堆。
   3. @地雷出现几率为10%，
      * 1. 被击中画面中间出现一个@爆炸图片（尺寸为800\*800px），同时播放@爆炸音效。
        2. 击中@地雷图片之后，游戏直接结束（见6.），游戏时间清零后直接显示结果。
        3. 地雷出现后只保留一秒，若未被击中，直接落回土堆。
10. 游戏时间60秒结束后在画面上弹出“游戏结果”
    1. 结果为：“游戏结束，恭喜您获得了\*分！”
    2. 分数取“2. 4）得分”
11. 测试
    1. 当游戏结束时，玩家已击中@坏地鼠25次，@萌地鼠0次，@地雷0次，游戏结果为：“游戏结束，恭喜您获得了25分！”
    2. 当游戏结束时，玩家已击中@坏地鼠25次，@萌地鼠20次，@地雷0次，游戏结果为：“游戏结束，恭喜您获得了5分！”
    3. 当游戏结束时，玩家已击中@坏地鼠25次，@萌地鼠28次，@地雷0次，游戏结果为：“游戏结束，恭喜您获得了0分！”
    4. 当游戏结束时，玩家已击中@坏地鼠0次，@萌地鼠5次，@地雷0次，游戏结果为：“游戏结束，恭喜您获得了0分！”
    5. 当游戏结束时，玩家已击中@坏地鼠25次，@萌地鼠6次，@地雷1次，游戏结果为：“游戏结束，恭喜您获得了19分！”