项目的战斗算法以及数据生成在GameBubbleMapImple中, 通过GameBubbleMap中的接口处理战斗事件, 战斗结果出来在GameBubbleMap发送消息, 通知GameScene进行视图变化

打开游戏进入LoadingScene加载纹理和动画还有xml数据

进入GameStageSelectionScene关卡选择界面, 可以在这个界面进入贴纸和拼图还有泡泡龙的游戏界面,

泡泡龙游戏场景

项目采用了一个mvc和mvp混合的结构, 控制类GamePlayController是一个单例, 用来处理碰撞和点击, 负责GameScene与GameBubbleMap之间的通信.

GameBubbleMap类主要负责发送通知还有处理一小部分逻辑

GameBubbleMapImple类是泡泡龙的计算算法类,