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.

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

游戏中的各种泡泡采用继承多态的方式管理, 通过工厂类创建

Ui大部分没有使用studio来编辑, 使用的代码方式创建