项目5

内容概括：用户拖拽潜艇躲避三种障碍物，同时有机会吃出现在地图上的金币，地图上方显示潜艇已通过的距离（1px = 0.01km），右上方显示已获得的金币数（已获得数/总数）。第一次碰到障碍物后保护罩消失并伴随一次爆炸gif，第二次碰到障碍物后游戏潜艇消失并伴随两次爆炸gif，游戏结束，出现下载引导页面。

1px = 0.01km，背景图前进速度为500px/s。一共有32屏，前两屏不出现障碍物，后30屏每屏出现8个障碍物，每两屏出现一枚金币。

初始界面：潜艇保护罩（308px，1007px），潜艇（342px，1024px），屏幕显示倒计时数字3s。

开始：用户点击屏幕任意位置后开始，开始后背景图前进速度为500px/s。点击屏幕开始后显示倒计时3s、2s、1s。显示3s时位置为潜艇保护罩（308px，1007px）、潜艇（342px，1024px），3s逐渐隐去后出现2s，从3s出现到2s出现期间（时长1s）位置变更为潜艇保护罩（308px，1007px）、潜艇（342px，1024px）-->潜艇保护罩（308px，419px）、潜艇（342px，436px）；从2s出现到1s隐去期间（时长2s）位置变更为潜艇保护罩（308px，419px）、潜艇（342px，436px）-->潜艇保护罩（308px，1007px）、潜艇（342px，1024px）。1s隐去后用户可拖动潜艇躲避障碍物，（前两屏不出现障碍物，第三屏开始出现障碍物），并计算前进距离（即背景图后退距离，5km/s，1px = 0.01km）。

游戏过程：用户拖拽潜艇躲避三种障碍物，同时有机会吃出现在地图上的金币，右上方显示已获得的金币数（已获得数/10，右上角金币为旋转gif图）。第一次碰到障碍物后保护罩消失并伴随一次爆炸gif（gif图片的中心位置为碰撞接触点），第二次碰到障碍物后游戏潜艇消失并伴随两次爆炸gif（第一次gif图片的中心位置为碰撞接触点，第二次gif图片出现时间为第一次gif出现后0.5s，位置为第一次gif坐标x+100px，y-100px）。

结束条件**1:** 两次碰撞，前进距离计算停止，游戏结束，出现下载引导页面（失败）。

结束条件**2:** 若用户获得10枚金币，则游戏结束，出现下载引导界面（成功）。

结束条件**3:** 若用户还未获得10枚金币但前进距离达到370.00km，则游戏结束，出现下载引导界面（失败）。