1. 开发思路
2. 结构的搭建与切换（采用百分比布局）

页面的横向布局

页面之间的卷滚切换效果

页面切换部分的代码封装

1. 小男孩的动作实现与封装

布局与自适应调整

精灵动画的实现

走路的实现

运动状态的控制

路径动画的坐标计算

1. 流程的编写与控制

异步编程的处理

小男孩部分代码的封装

页面与人物之间形成的视觉差效

1. 细节处理

第一幅图里太阳和云的布局及动画效果

第二幅图里页面布局，开门关门，灯光处理，人物进出商店的坐标计算，等待取花，小鸟动画的实现

第三幅图页面布局，星星和水波动画，人物运动轨迹处理，logo效果实现，飘花效果的实现

1. 背景音乐

Html5 audio

1. 最终效果与总结

1. 易错地方记录

1, 想要容器width,height为100%，需要先设置html,body宽高为100%；

2， link不能缺少rel="stylesheet"属性；

3, 没有child()方法，只有children()和find()方法；children()方法只能遍历子级，find()可遍历子级及以下级。

4, jquery off()方法用来移除通过on绑定的事件；

5, translate(100%,0);这个100%是相对于元素自身的宽度而言的；比如一个width:100px;的div,就是将它沿x轴正向移动100px；【注：原点是元素的中心点】

6, jquery eq(index)用法；用来筛选索引为index（从0开始计算起）的元素，并返回一个新的jquery对象；

7, background的写法里，背景图片的默认位置是0 0；如果后面设置详细定位的层级小于设置backgroundF的属性的层级，那么后面设置的详细背景图位置是不起作用。在第三个画面的水波里，就是这样，设置background的层级为3，而设置每个水波的层级为1，所以所有水波的位置都为0 0;

8, 小男孩跑到了页面上面，调试发现，getValue获取的中间背景的position().top和height()都为0；在给ul容器添加了一个height:100%;的样式后，就会发现没有问题。而实际ul的高度是由js来添加的。设想是，页面渲染完后，执行js代码（js代码放在页面底部），给ul添加高度后，随即获取中间背景的高度，js设置的高度是无法作用于此的，此时背景的高度，定位等值依然是按照初始时的值。需要刷新一次才可获取js设置的值。

9, translate3d可以启用3d加速，即启动GPU来处理，性能更强。

10, animate()不能用来改变容器的transform，制作动画效果。