



图 9-5 游戏中暂停界面

9.3 游戏模块的开发

消除游戏的结构比较简单，除了根据需求开发的每个页面以外，主要的就是主游戏界面（消除页面），即消除小物块的模块，整体流程如图 9-6 所示。



图 9-6 消除模块基本流程

消除页面首先要处理一些游戏整体初始化的事情，包括分数等。然后要初始化“棋盘”。习惯上把消除的小物块组成的方阵称为“棋盘”，虽然并不是真的棋盘，但是这样比喻比较形象。这部分需要特定的生成棋盘算法，所谓算法，其实是一些规则，比如相邻的三个物块不要是同一类型的等。然后就是要处理消除逻辑了，消除逻辑其实是通过拖动小物块触发的，所以首先要添加处理拖动小物块的事件，在处理点击事件中，加入检查消除和处理消除逻辑的算法。

消除游戏貌似简单，其实最核心的部分就是消除逻辑和消除物块后的下落处理，这里处理得好坏，将决定你的消除游戏的手感，因此需要特别注意。

9.3.1 开始游戏模块

使用 Cocos Creator 开发一个游戏界面的流程主要分为两步，第一步就是界面搭建，第二步是实现代码逻辑。首先是界面搭建，开始界面的结构十分简单，如图 9-7 所示的层级