#include <stdio.h>

#include <windows.h>

#include <conio.h>

void gotoxy(int x, int y)

{

COORD c = { x, y };

SetConsoleCursorPosition(GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE), c);

}

void draw\_ship(int x, int y)

{

COORD c = { x, y };

SetConsoleCursorPosition(GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE), c);

printf(" <-0-> ");

}

void erase\_ship(int x, int y)

{

COORD c = { x, y };

SetConsoleCursorPosition(GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE), c);

setcolor(0, 0);

printf("       ");

}

void setcursor(bool visible)

{

HANDLE console = GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE);

CONSOLE\_CURSOR\_INFO lpCursor;

lpCursor.bVisible = visible;

lpCursor.dwSize = 20;

SetConsoleCursorInfo(console, &lpCursor);

}

void setcolor(int fg, int bg)

{

HANDLE hConsole = GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE);

SetConsoleTextAttribute(hConsole, bg \* 16 + fg);

}

void erase\_bullet(int x, int y)

{

COORD a = { x, y };

SetConsoleCursorPosition(GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE), a);

setcolor(0, 0);

printf("       ");

}

void shoot\_bullet(int ammo) {

}

int main()

{

char ch = '.';

int x = 38, y = 20;

int xbullet[5], ybullet[5];

setcolor(2, 4);

setcursor(0);

draw\_ship(x, y);

int direction = 0;

int shoot[5], bullet = 0, ammo = 5;

do {

if (\_kbhit()) {

ch = \_getch();

if (ch == 'a') { direction = 1; }

else if (ch == 'd') { direction = 2; }

else if (ch == 's') { direction = 0; }

if (ch == ' ') {

if (bullet < ammo) {

bullet += 1;

ybullet[bullet] = 19;

xbullet[bullet] = x + 3;

shoot[bullet] = 1;

}

}

fflush(stdin);

}

if (direction == 1 && x != 0) {

erase\_ship(x, y);

setcolor(2, 4);

draw\_ship(--x, y);

}

else if (direction == 2 && x != 73) {

erase\_ship(x, y);

setcolor(2, 4);

draw\_ship(++x, y);

}

for (int i = 1; i <= bullet; i++)

{

if (shoot[i] == 1) {

erase\_bullet(xbullet[i], ybullet[i]);

if (ybullet[i] > 0) {

gotoxy(xbullet[i], --ybullet[i]);

setcolor(2, 4);

printf("|");

}

else {

shoot[i] = 0;

}

}

}

Sleep(100);

} while (ch != 'x');

return 0;

}

