名字：Earth

游戏类型：躲避类

游戏背景：主角围绕着地球获取花，使得地球恢复绿色。主角途径海洋，陆地，天空三个阶段。从一开始什么都没有，到了最后全部环境都回来了。

游戏界面：

1. 游戏开始界面
2. 游戏选关界面
3. 游戏界面
4. 游戏通关界面
5. 游戏死亡界面

游戏人物：

1. 左右跑
2. 跳+左右跳

游戏障碍：（8）

1. 鱼-深海
2. 八爪鱼-深海
3. 树-陆地
4. 蒲公英-陆地
5. 下雨-陆地
6. 闪电-天空
7. 云-天空

游戏道具：

1. 小花（3个

Ui界面：

1. 时间
2. 返回
3. 重来

函数：

1. 开始界面
2. 鼠标放置效果-出现绿色效果
3. 鼠标点击效果-进入游戏选关界面
4. 游戏选关界面
5. 鼠标点击可玩关卡-进入游戏界面
6. 鼠标点击不可玩关卡-出现绿色
7. 根据时间，通过的关卡显示不同的效果
8. 游戏界面
9. 键盘左右键的人物移动-人物围绕着圆而旋转
10. 时间的计时-从开始计时直到游戏失败或胜利
11. 鼠标点击重玩-初始化游戏
12. 鼠标点击返回-返回游戏选关界面
13. 第一次进入的时候弹出弹幕
14. 游戏失败-出现时间弹幕-出现失败标志
15. 游戏胜利-出现时间弹幕-出现通关标志-返回选关界面
16. 吃了食物，中间呈现不同的效果
17. 障碍的出现
    1. 鱼-横向移动
    2. 八爪鱼-纵向移动
    3. 树-固定位置
    4. 蒲公英-固定位置
    5. 雨-纵向移动
    6. 闪电-纵向移动
    7. 云-横向移动
18. 触碰障碍
    1. 鱼-死
    2. 八爪鱼-死
    3. 树-颠倒操作
    4. 蒲公英-位置改变-转跳
    5. 雨-位置改变-下移两个单位
    6. 闪电-位置固定-固定2秒
    7. 云-食物的消失-触碰消失

图片的载入：

1. 游戏开始界面（1）-游戏选关界面（8）
2. 游戏界面（3）-障碍（7）-食物（1）-人物（1）-重来（1）-返回（1）-失败（1）-成功（1）

类型：

1. 图片载入
2. 时间
3. 游戏的状态
4. 获得食物的状态
5. 关卡状态

实现过程的代码：

/\*准备工作\*/

POINT Mpoint;//鼠标移动位置

POINT Cpoint;//鼠标点击位置

int GameP;//游戏进程-开始还是选关还是进行游戏中

bool IsGamePlay;//进行游戏

bool IsGameS;//游戏状态-true-胜利

bool IsGamePass[8];//通关状态

-------------------------------------------------------------------------------------

void GetPicture();//载入图片

void Erase();//清理工作

void MouseSide();//鼠标放置位置

void MouseCSide(LPARAM lParam);//鼠标点击位置

void MouseMove();//鼠标放置

void MouseClick();//鼠标点击

/\*开始界面\*/

CAnimationSprite \*GameStart;//游戏开始界面

RECT rGameStart;//开始的框

Void GetGameStart();//得到图片

Void DeleteGameStart ();//清理工作

/\*选关界面\*/

CAnimationSprite \*GamePass[8];//游戏选关界面

bool IsPassSelect[8];//选关状态

-------------------------------------------------------------------------------------

void ChangePass();//通过的关卡的不同状态

Void Get GamePass ();//得到图片

Void Delete GamePass ();//清理工作

/\*游戏界面\*/

CAnimationSprite \*GameScreen;//游戏界面

CSprite \*GFood[3];//食物

CAnimationSprite \*Again;//重来

CAnimationSprite \*Back;//返回

CSprite \*Fail;//失败

CSprite \*Success;//胜利

bool IsGetHFood[3];//获得食物

RECT ss;//圆的框

-------------------------------------------------------------------------------------

void Restart();//重玩

void Return();//返回

void SetFood();//放置道具

void GetFood();//获得道具

void First\_in();//第一次进入游戏-还没写

void GameSuccess();//游戏胜利-还没写

void GameOver();//游戏失败-还没写

/\*操作人物\*/

CAnimationSprite \*People;//操作的人物

float RotationAngle;//旋转角度

POINT oldPos;//操作的人物一开始的位置

float PeoHeight;//人物的图片高度

float PeoWidth;//人物的图片高度

bool bIsFly; //是否飞

bool bIsDown; // 是否下落

float fFlyDistance; // 飞行高度

-------------------------------------------------------------------------------------

void PeoMove(float fDelataTime);//角色的移动

/\*计时器\*/

int GameTime\_min;//时间分部分

int GameTime\_sec;//时间秒部分

int GameTime\_msec;//时间毫秒部分

float GameTime[8];//关卡时间

HFONT hf;//计时器用的画笔

-------------------------------------------------------------------------------------

void TimerUpdate(float fDeltaTime);//计时器的更新

void TimerShow();//计时器的显示

/\*障碍\*/

CAnimationSprite \*Hinder[7][HinderNumber];//障碍

int HinderSpeed[7][HinderNumber];//障碍的速度

int HinderNum[7];//障碍的数量

int IsBSee[7];//障碍状态

int GameMunber;//当前光卡的关数

int PlayWay;//操作是否颠倒

int IsStatic;//人物是否固定

int IsLeft[2][HinderNumber];//鱼和云-是否左边

int rinSpeed;//雨-速度改变

-------------------------------------------------------------------------------------

void HinderCreate(float fDeltaTime);//创建障碍-动

void HinderShow\_static();//创建障碍-固定

void HinderErase();//障碍消失

void HinderFirst();//创建障碍指针

void HinderVFail();//障碍清理

void HinderMove();//障碍移动

void Crosswise();//横向移动

void Lengthways();//纵向移动

void SLengthways();//特别的纵向移动

void HinderTouch(float fDelataTime);//接触障碍

void TouchDie(int p);//鱼和八爪鱼-死

void Reverse();//树-颠倒操作

void ChangeSide();//蒲公英-位置改变

void rin();//雨-速度改变

void light(float fDelataTime);//闪电-固定2秒

void TouchNoSee();//云-触碰消失

相关截图：

















