int max, grade; //全局变量

int main()

{

#pragma warning (disable:4996) //消除警告

max = 0, grade = 0; //初始化变量

system("title 贪吃蛇"); //设置cmd窗口的名字

system("mode con cols=84 lines=23"); //设置cmd窗口的大小

HideCursor(); //隐藏光标

ReadGrade(); //从文件读取最高分到max变量

InitInterface(); //初始化界面

InitSnake(); //初始化蛇

srand((unsigned int)time(NULL)); //设置随机数生成起点

RandFood(); //随机生成食物

DrawSnake(1); //打印蛇

Game(); //开始游戏

return 0;

}

//隐藏光标

void HideCursor()

{

CONSOLE\_CURSOR\_INFO curInfo; //定义光标信息的结构体变量

curInfo.dwSize = 1; //如果没赋值的话，光标隐藏无效

curInfo.bVisible = FALSE; //将光标设置为不可见

HANDLE handle = GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE); //获取控制台句柄

SetConsoleCursorInfo(handle, &curInfo); //设置光标信息

}

//光标跳转

void CursorJump(int x, int y)

{

COORD pos; //定义光标位置的结构体变量

pos.X = x; //横坐标

pos.Y = y; //纵坐标

HANDLE handle = GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE); //获取控制台句柄

SetConsoleCursorPosition(handle, pos); //设置光标位置

}

//初始化界面

void InitInterface()

{

color(6); //颜色设置为土黄色

for (int i = 0; i < ROW; i++)

{

for (int j = 0; j < COL; j++)

{

if (j == 0 || j == COL - 1)

{

face[i][j] = WALL; //标记该位置为墙

CursorJump(2 \* j, i);

printf("■");

}

else if (i == 0 || i == ROW - 1)

{

face[i][j] = WALL; //标记该位置为墙

CursorJump(2 \* j, i);

printf("■");

}

else

{

face[i][j] = KONG; //标记该位置为空

}

}

}