画球\_弹跳球\_解决画面闪烁问题

#include<graphics.h>

#include<conio.h>

#include<Windows.h> //睡眠---Sleep(50);

//RGB(r,gb)

//批量绘图 //解决小球闪烁问题

//BeginBatchDraw(); //开始批量绘图 //画的是小球

//FlushBatchDraw(); //执行此句时将之前绘图输出 //用于执行未完成的绘图任务

//EndBatchDraw(); //执行此句时将之前绘图输出 //结束批量绘制，并执行未完成的绘图任务

int K =1, L = 1;

int p = 255;

int x =150, y = 200, r = 20;

int huabu\_x =500, huabu\_y = 480;

//初始化

void ChuShiHua() {

initgraph(huabu\_x, huabu\_y);//初始化640\*480的画布

setbkcolor(WHITE);//设置背景颜色

cleardevice();// 用背景色清空屏幕

setcolor(YELLOW); //圆的线条为黄色

setfillcolor(GREEN); //圆的内部为绿色填充

fillcircle(x, y, r); //圆心坐标x,y;半径 r

BeginBatchDraw(); //开始批量绘图

}

//更新数据 圆坐标

void GengXin\_x\_y() {

if (x >= huabu\_x - r || x <= r) {

K = -K;

}

if (y >= huabu\_y - r || y <= r) {

L = -L;

}

y+=L;

x+=K;

}

//画圆

void Yuan() {

setcolor(YELLOW); //圆的线条为黄色

setfillcolor(GREEN); //圆的内部为绿色填充

fillcircle(x, y, r); //圆心坐标x,y;半径 r

FlushBatchDraw(); //执行此句时将之前绘图输出

Sleep(1);

setcolor(WHITE); //圆的线条为白色

setfillcolor(WHITE); //圆的内部为白色填充

fillcircle(x, y, r+1); //圆心坐标x,y;半径 r

//\_getch(); //按任意键继续

//closegraph(); //关闭图形界面

}

//画线

void XianTiao() {

for (int i = 0; i <= 480; i+=48) {

setlinecolor(RGB(i, 480-i, 0));//颜色 使用RGB赋色

line(0, i, 640, i);//画线--（（起点）x，y，（终点）x，y）

}

\_getch();//按任意键继续

}

void sutse01() {

ChuShiHua();

while (1) {

GengXin\_x\_y();

Yuan();

//XianTiao();

}

EndBatchDraw(); //执行此句时,结束，并将将之前绘图输出

}

int main() {

sutse01();

}

//setlinecolor(c);//设置线条颜色