C语言游戏

游戏的基本骨架

#include<stdio.h>

#include<Windows.h> //睡眠---Sleep(50); //重画屏幕和光标不闪烁

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

void gotoxy(int x, int y) { //重新画屏 //使用gotoxy(0, 0);

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

COORD pos;

pos.X=x;

pos.Y=y;

SetConsoleCursorPosition(handle, pos);

} //使用一次就好

void HideCursor() {//解决光标闪烁问题 //使用HideCursor(); // 引用解决光标闪烁问题

CONSOLE\_CURSOR\_INFO cursor\_info = { 1,0 };//第二个值为1表示隐藏光标

SetConsoleCursorInfo(GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE), &cursor\_info);

}

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

int main() {

startup(); //数据的初始化

while (true) //游戏循环实现

{

show(); //显示画面

ZiDongGengXin(); //自动更新

ShuRuGengXin(); //输入更新

}

return 0;

}

程序结束前用下面两行代码  
getchar();  
getchar();  
第一行用于“吃掉”你输入你的数据末尾的‘\n’，但它并不需要送给任何变量。  
第二个用于等待用户输入一个字符，这样程序就需要等待这一操作发生才会结束。

连续随机数

int n=某值；

int a[n]={0}；

for (i=1;i<=n;i++)

{while(a[x=rand()%n]);

a[x]=i;

}

这个无循环体的while保证a[m]是初始化的0状态。这生成了n个，我们只取m个，这太浪费了，结合一下：

程序越到最后，重复的次数越多

for (i=0;i

a[i]=i+1;

for (i=n-1;i>0;i--)

{w=rand()%i;

t=a[i];

a[i]=a[w];

a[w]=t;

}

2.使用随机数种子，获得的数在已获得的数中没有重复时，则保存，反之不保存。

3.既然是随机数种子，可以放在循环后面，按每一获得随机数的时间间隔足够大。