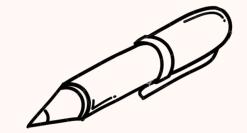




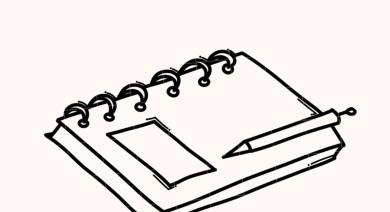
第一組成發

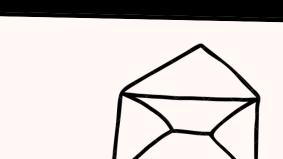
串串的懷舊小遊戲











主題介紹

名稱:串串的懷舊小遊戲

介紹:線上上課的我們,百般無聊,於是一直在玩遊戲,瘋狂玩的情況下,我們把很多遊戲都玩膩了, 於是想要寫一個經典又好玩的2d射擊小遊戲幫自己 解悶

軟體:devc++

使用函式

```
int high, width; //定義邊界
      int position_x,position_y; //串串位置
      int bullet_x,bullet_y;
       //子彈位置
      int enemy_x1,enemy_y1;
      int enemy_x2,enemy_y2;
      int enemy x3,enemy y3;
      int enemy x4,enemy y4;
      int enemy x5,enemy y5;
int score; //獲得分數
int me=1; // 串串狀態
void gotoxy(int x,int y); //游標移動到(x,y)位置
void first(); //初始化介面
int color(int c); //更改文字顏色
void explation(); //遊戲右側顯示
void scoreandtips(); //顯示遊戲提示
void show(); //顯示遊戲介面
```

void endgame(); //遊戲結束

main 遊戲流程

```
int main()
   system("mode con cols=100 lines=30");
    first();
    startup();
   while(1)
    {
        gotoxy(0,0);
        show();
        scoreandtips();
        if(me == 0)
           endgame();
        withoutInpute();
        withInpute();
     return 0;
```

函示介紹

1.color

```
int color(int c)
{
   SetConsoleTextAttribute(GetStdHandle(STD_OUTPUT_HANDLE),c);
   return 0;
}
```

2.gotoxy

```
void gotoxy(int x,int y)
{
    COORD c;
    c.X=x;
    c.Y=y;
    SetConsoleCursorPosition(GetStdHandle(STD_OUTPUT_HANDLE),c);
}
```

函示介紹

3.first 開始介面

```
void first() //開始介面
   int n;
   color(15);
   gotoxy(43,10);
   printf("串串的懷舊小遊戲");
   color(11);
   gotoxy(25,22);
   printf("1.開始遊戲");
   gotoxy(45,22);
   printf("2.遊戲說明");
   gotoxy(65,22);
   printf("3.退出遊戲");
   gotoxy(40,27);
   color(5);
   printf("請選擇 1 2 3:");
   color(14);
```

```
switch (n)
  case 1:
  system("cls");
  show();
   break;
  case 2:
    explation(); //遊戲說明函式
    break;
  case 3:
             //退出遊戲
    exit(0);
    break;
default:
 color(12);
 gotoxy(40,28);
 printf("請輸入1-3之間的數!");
 _getch(); //輸入任意鍵
 system("cls"); //清屏
 first();
```

3.explation 遊戲提示

```
void explation() //遊戲提示
   int i, j = 1;
   system("cls");
   color(10);
   gotoxy(44,1);
   printf("遊戲說明");
   color(2);
   for (i = 3; i <= 28; i++) //輸出上下邊框===
       for (j = 6; j <= 80; j++) //輸出左右邊框 / /
            gotoxy(j,i);
           if (i == 3 || i == 28) printf("成");
           else if (j == 6 || j == 80) printf("\Re");
```

遊戲說明

- 1. 這裡是第一組成發
- 2. 為了增加遊戲難度,t s c f 分別控制人物的上下左右移動
- 3.按空格發射子彈,打中符號即可得到一分, 其中有兩個\$,一個扣兩分,另一個扣一分,打中?扣一分
- 4.碰到奇怪的符號死亡

/****按任意鍵返回主頁面*****/

4.startup 初始化

```
void startup() //資料初始化
   high=20; //定義遊戲介面的高度
   width=50; //遊戲介面的寬度
   position_x=high-3;
   position_y=width/2;
   bullet_x=0;
   bullet_y=position_y;
   enemy_x1=0;
   enemy_y1=1;
   enemy_x2=0;
   enemy_y2=15;
   enemy x3=0;
   enemy_y3=14;
   enemy_x4=0;
   enemy_y4=7;
   enemy_x5=0;
   enemy y5=9;
   score=0;
   me=1;
   HideCursor();
```

5. scoreandtip 遊戲旁邊小提示

```
void scoreandtips()//遊戲側邊提示
   gotoxy(65,8);
   color(14);
   printf("遊戲得分:%d ",score);
   gotoxy(65,10);
   printf("用t c f s 分別控人物的移動");
   gotoxy(65,12);
   printf("按下空格鍵即為發射炮彈");
   gotoxy(65,14);
   printf("天上掉下來的就是糟糕的東西");
```

遊戲得分:0
用t c f s 分別控人物的移動
按下空格鍵即為發射炮彈
天上掉下來的就是糟糕的東西

6.show 顯示畫面

```
if((position_x==enemy_x1)&&(position_y==enemy_y1))
   me--;
if(me==0)
        system("cls");
else
   printf("分數 %d",score);
```

```
//顯示介面
void show()
    int i,j,k;
    for(i=0;i<high;i++)</pre>
    for(j=0;j<width;j++)</pre>
        if(me==0)
        break:
        else if((i==position_x)&&(j==position_y))
           printf("串");
        else if((i==enemy_x1)&&(j==enemy_y1))
            printf("#");
        else if((i==enemy_x4)&&(j==enemy_y4))
            printf("?");
        else if((i==enemy_x5)&&(j==enemy_y5))
            printf("$");
        else if((i==bullet_x)&&(j==bullet_y)) //子彈座標
            printf("1");
        else if ((j==width-1)||(i==high-1)||(j==0)||(i==0))
             printf("-");
        else
             printf(" ");
        printf("\n");
```

```
? $
            @
分數 0
```

7. withoutinpute 固定的運行方式

```
void withoutInpute()
    if(bullet_x>0)
                     //子彈上升效果
    bullet x--;
    if((bullet_x==enemy_x1)&&(bullet_y==enemy_y1))
        score++;
        bullet x=-1;
        enemy_x1=1;
        enemy_y1=2+rand()%width-2;
    static int speed;
    if(speed<30)</pre>
        speed++;
    if(speed==30)
        if(enemy_x1<high)</pre>
            enemy_x1++;
    else if(speed>10)
            enemy_x1=0;
            enemy_y1=2+rand()%width-2;
         speed=0;
```

8.endgame 結束遊戲

```
void endgame()
   int k,f;
   system("cls");
   gotoxy(20,8);
   printf("真是太可惜了。");
   printf("輸入1再玩一次,輸入2返回主選單,輸入3退出遊戲");
   int x = 25;
   int y = 10;
   gotoxy(x, y ); printf( "
   gotoxy(x, y+1); printf( "
   gotoxy(x, y+2); printf( "
   gotoxy(x, y+3); printf( "
   gotoxy(x, y+4); printf( "
   gotoxy(x, y+5); printf( "
   gotoxy(x, y+6); printf( "
   scanf("%d",&k);
   system("cls");
```

```
switch(k)
   case 1:
       printf("重新玩遊戲");
       system("cls");
       startup(); // 資料初始化
       show():
       break;
   case 2:
       printf("返回主選單");
       system("cls");
       first();
       startup();
       break;
   case 3:
       printf("退出");
       exit(0);
       break;
   default:
       color(12);
       gotoxy(40,28);
       system("cls");
       printf("輸入錯誤,輸入任意鍵回到主選軍");
       _getch(); //輸入任意鍵
       first();
       startup();
       system("cls"); //清屏
```

真是太可惜了。輸入1再玩一次,輸入2返回主選單,輸入3退出遊戲



9. withInpute 輸入與控制

```
void withInpute()
     char input;
    if(kbhit())
        input=getch();
        if((input=='t')&&position_x>1)
            position_x--;
        if((input=='c')&&position_x<high-2)</pre>
            position_x++;
        if((input=='s')&&position_y>1)
            position_y--;
        if((input=='f')&&position_y<width-2)</pre>
            position_y++;
        if(input==' ')
            bullet_x=position_x-1;
            bullet_y=position_y;
```

遊戲展示

謝謝大家