EGE库函数介绍

在入门基础实例和教程详细的使用案列来告诉你怎么使用EGE，如何创建界面，如何添加图片，如何使用鼠标和键盘。

窗口操作

#include <graphics.h> // 头文件

initgraph(600, 400) // 初始化创建窗口

closegraph(); // 关闭窗口

getch() // EGE专属函数,用来获取键盘输入字符，类似于C语言的getchar,返回一个char字符，用户输入的字符

setinitmode(0) // 关闭EGE起始页面

int getheigth() // 获取当前窗口的高度

int getwidth() // 获取当前窗口的宽度

颜色操作

（常见颜色无非就是WHILE-白 RED-红 YELLOW-黄，等）

setbkcolor(颜色); // 设置背景色 主窗口的颜色

setcolor(颜色); // 设置前景色 字体的颜色

setfillcolor(WHITE); // 设置填充绘图颜色

文字输出

setfont(size, 0, "consolas"); // 设置字体，第三参数为字体名

outtextxy(x, y, “msg”); // 在屏幕固定位置上输出一个字符串

xyprintf(x, y, "%s\n", "EGE STR"); // 在屏幕固定位置上输出格式化数据

inputbox\_getline("提示", "内容", msg, size); // 输入框，说真的不好用

弹框

MessageBox(NULL, "哈哈哈", "警告", 类型数字); // 警告信息弹出窗口

画背景图片

PIMAGE img=newimage(); // 声明一个图片对象

getimage(img, "arrow.png"); // 获取一个图片

putimage(0, 0, img); // 画图片到固定位置

putimage\_withalpha(NULL, img, x, y); // 绘制PNG图片去掉黑影

delimage(img); // 释放图片对象

绘制各种图形

circle(x, y, r) // 绘制空心圆

fillellipse（x, y, r, r） // 绘制填充椭圆

rectangle(x1, y1, x2, y2) // 绘制矩形

moveto(x, y); // 移动画笔在指定位置

lineto(x, y); // 划线到指定位置

line(x1, y1, x2, y2) // 绘制线

setfillcolor（COLOR） // 设置填充颜色

Sleep(1000) // 睡眠一秒钟

鼠标消息

mousepos(&x, &y) // 获取鼠标消息当前坐标点

mouse\_msg msg = {0}; // 声明一个保存鼠标消息的结构体

for ( ; is\_run(); delay\_fps(60)) // 判断窗口是否存在,delay\_fps（60）动画播放帧

{ while (mousemsg()) // 等到鼠标消息

{ msg = getmouse(); // 获取鼠标消息信息

xyprintf(0, 0, "x = %10d y = %10d", msg.x, msg.y, msg.wheel);

// 获取鼠标的x,y坐标和鼠标滚动值

if(msg.is\_down() && msg.is\_left()) // 左键按下

if(msg.is\_down() && msg.is\_right()) // 右键按下

if(msg.is\_up() && msg.is\_left()) // 左键放开

if(msg.is\_up() && msg.is\_right()) // 右键放开

if(msg.is\_move()) // 鼠标移动

}

}