俄罗斯方块Tetris（2018.6.5）

编写程序之前的知识储备：

首先设计控制台窗口

设计console类和window类（console是window的成员），这两个类应该具备以下能力：

控制窗口的标题，窗口的大小，缓冲区大小，光标

完全控制输出的能力，包括但不限于文字的显示，颜色，前景色和背景色

有关的现成的函数：

? GetStdHandle() // 获得句柄

? SetConsoleCursorInfo() // 设置光标信息

? SetConsoleWindowInfo() // 设置窗口信息

? SetConsoleScreenBufferSize() //设置窗口缓冲区大小

? SetConsoleTitle() //设置标题

? WriteConsoleOutputCharacter() 和 WriteConsoleOutputAttribute() //控制输出的函数

最后这两个函数至关重要，承担了游戏的打印(渲染)任务。

相关资料查询如下：

// 函数原型：

BOOL WriteConsoleOutputCharacter( // 在指定位置处插入指定数量的字符

HANDLE hConsoleOutput, // 句柄

LPCTSTR lpCharacter, // 字符串

DWORD nLength, // 字符个数

COORD dwWriteCoord, // 起始位置

LPDWORD lpNumberOfCharsWritten // 已写个数 );

/\* 参数简介：

hConsoleOutput：控制台输出句柄，通过调用GetStdHandle函数获得

HANDLE hnd;

hnd=GetStdHandle(STD\_INPUT\_HANDLE);

lpCharacter：要输出的字符串

nLength：输出长度

dwWriteCoord：起始位置

pNumberOfCharsWritten：已写个数，通常置为NULL 其中，COORD是个结构体变量类型\*/ typedef struct \_COORD { SHORT X; SHORT Y; } COORD;

游戏逻辑设计

游戏中方块的的种类，有7种，分别是“L”、反“L”、“|”、“土”、“■”、“Z”，反“Z”。每一种形状有4中变形，分别是四个方位的旋转

每种形状俄罗斯方块Tetris（2018.6.5）

编写程序之前的知识储备：

首先设计控制台窗口

设计console类和window类（console是window的成员），这两个类应该具备以下能力：

控制窗口的标题，窗口的大小，缓冲区大小，光标

完全控制输出的能力，包括但不限于文字的显示，颜色，前景色和背景色

有关的现成的函数：

? GetStdHandle() // 获得句柄

? SetConsoleCursorInfo() // 设置光标信息

? SetConsoleWindowInfo() // 设置窗口信息

? SetConsoleScreenBufferSize() //设置窗口缓冲区大小

? SetConsoleTitle() //设置标题

? WriteConsoleOutputCharacter() 和 WriteConsoleOutputAttribute() //控制输出的函数

最后这两个函数至关重要，承担了游戏的打印(渲染)任务。

相关资料查询如下：

// 函数原型：

BOOL WriteConsoleOutputCharacter( // 在指定位置处插入指定数量的字符

HANDLE hConsoleOutput, // 句柄

LPCTSTR lpCharacter, // 字符串

DWORD nLength, // 字符个数

COORD dwWriteCoord, // 起始位置

LPDWORD lpNumberOfCharsWritten // 已写个数 );

/\* 参数简介：

hConsoleOutput：控制台输出句柄，通过调用GetStdHandle函数获得

HANDLE hnd;

hnd=GetStdHandle(STD\_INPUT\_HANDLE);

lpCharacter：要输出的字符串

nLength：输出长度

dwWriteCoord：起始位置

pNumberOfCharsWritten：已写个数，通常置为NULL 其中，COORD是个结构体变量类型\*/ typedef struct \_COORD { SHORT X; SHORT Y; } COORD;

游戏逻辑设计

游戏中方块的的种类，有7种，分别是“L”、反“L”、“|”、“土”、“■”、“Z”，反“Z”。每一种形状有4中变形，分别是四个方位的旋转

每种形状存在一?俄罗斯方块Tetris（2018.6.5）

编写程序之前的知识储备：

首先设计控制台窗口

设计console类和window类（console是window的成员），这两个类应该具备以下能力：

控制窗口的标题，窗口的大小，缓冲区大小，光标

完全控制输出的能力，包括但不限于文字的显示，颜色，前景色和背景色

有关的现成的函数：

? GetStdHandle() // 获得句柄

? SetConsoleCursorInfo() // 设置光标信息

? SetConsoleWindowInfo() // 设置窗口信息

? SetConsoleScreenBufferSize() //设置窗口缓冲区大小

? SetConsoleTitle() //设置标题

? WriteConsoleOutputCharacter() 和 WriteConsoleOutputAttribute() //控制输出的函数

最后这两个函数至关重要，承担了游戏的打印(渲染)任务。

相关资料查询如下：

// 函数原型：

BOOL WriteConsoleOutputCharacter( // 在指定位置处插入指定数量的字符

HANDLE hConsoleOutput, // 句柄

LPCTSTR lpCharacter, // 字符串

DWORD nLength, // 字符个数

COORD dwWriteCoord, // 起始位置

LPDWORD lpNumberOfCharsWritten // 已写个数 );

/\* 参数简介：

hConsoleOutput：控制台输出句柄，通过调用GetStdHandle函数获得

HANDLE hnd;

hnd=GetStdHandle(STD\_INPUT\_HANDLE);

lpCharacter：要输出的字符串

nLength：输出长度

dwWriteCoord：起始位置

pNumberOfCharsWritten：已写个数，通常置为NULL 其中，COORD是个结构体变量类型\*/ typedef struct \_COORD { SHORT X; SHORT Y; } COORD;

游戏逻辑设计

游戏中方块的的种类，有7种，分别是“L”、反“L”、“|”、“土”、“■”、“Z”，反“Z”。每一种形状有4中变形，分别是四个方位的旋转

每种形状存在一?  
我支部各个党员同志为全面了解“十九大”实时情况，及时领会“十九大”精神，积极响应党的号召，深入学习党的方针政策，于10月18日上午及时观看了党的“十九大”开幕式。

此次党员代表大会为期六天，从10月18日至10月24日。大会的主题是：不忘初心，牢记使命，高举中国特色社会主义伟大旗帜，决胜全面建成小康社会，夺取新时代中国特色社会主义伟大胜利，为实现中华民族伟大复兴的中国梦不懈奋斗。

观看开幕式后，不少同学表示：作为一名（预备）党员，我很荣幸能实时观看此次会议的开幕式，及时领会大会的精神。党的十