宾果消消乐

**规则**：若三个及三个以上的图标相同则消除，然后上面的图标往下掉，并补充相应数量的图标。每消一个图标积一分，在限定时间内达到目标分数即可进入下一关。共四个关卡。

**数据结构**：二维数组

**数据**：二维数组map[10][10]（定义为全局变量）

分数 grade（定义为全局变量）

**函数**：UI.C： 定义游戏界面背景位图、五个小位图和她们的大小、像素；

定义句柄；

WinMain function：注册一个窗口类；创建一个窗口；消息循环

GamePain function：画出游戏界面；

ReSizeGameWnd function：设置窗口大小；

CallBack function：WM\_CREATE（做初始化工作：调用createGame函数、ReSizeGameWnd函数）、WM\_PAIN（调用GamePaint函数）、WM\_LBUTTONDOWN（处理鼠标操作消息）、WM\_TIMER（处理时间消息）、WM\_DESTROy；

map.c: bool Juge()：判断是否可消除

int Clear()：从横竖两方面考虑，并进行grade累积；返回的是一轮循环中消掉的元素，消掉的位图用0表示

void fill()：上面的图标往下掉，空出的随机填充

Game Operation.C： 设置计时器；

Int GeScore()：返回积分

Int GetLevel()：返回等级

bool Jugenext()：判断是否可进入下一关卡

Void OnTimer()：当计时器发生时进行的处理逻辑

Void Buttondomn()：当鼠标操作时进行的处理逻辑

void Createmap()：初始化游戏，创建一个二维数组，并以1~5数字初始化数组