广外Lazybones编程社

导学案

亲爱的社员们：

大家已经加入编程社一段时间了，可能大家以前对编程社的一些成就有所耳闻。是的，编程社有着辉煌的历史，我们曾经做出了著名的广外app，做出过多款游戏（摩尔勇士复刻）等等……。大家进入编程社可能也是出于学习如何制作这些游戏的目的。现在，我们高级组的同学就将正式涉足游戏领域！

一 关键语句导学

游戏中，我们需要输出数据或符号：

|  |
| --- |
| cout<<” ”<<”abc”; |

但是还有更高效的方法

|  |
| --- |
| #include<iomanip>  cout<<setw（5）<<”abc”; |

游戏中，我们需要获取随机数

|  |
| --- |
| #include<ctime>  #include<cstdlib>  Srand((unsigned)time(NULL));  Int a = rand(); |

游戏中，我们要使用一个结构体来储存某一个角色的数据

|  |
| --- |
| Struct a  {  Int power;  Int life;  };  a a1;  a1.power=10; |

游戏中，我们要使用一个函数来实现一些重复的功能

|  |
| --- |
| Int plus(int I,int j)  {  Return i+j；  }  Int main()  {  Int a=10,b=5;  Int sum=plus(a,b);  } |

|  |
| --- |
| Int sum  void plus(int I,int j)  {  Sum=i+j；  }  Int main(){  Int a=10,b=5;  plus(a,b);  } |

游戏中，我们需要一个二维函数来储存我们需要打印的地图

(重点，常用)

|  |
| --- |
| Int a[3][3]={{0,0,0}{0,0,0}{0,0,0}};  a[2]=1;  for(int i=0;i<2;i++)  for(int j=0;j<2;j++)  cout<<setw(5)<<a[i][j]; |

游戏中，我们要让程序暂停来给玩家停顿

|  |
| --- |
| Sysem(“pause”);  #include<windows.h>  Sleep(1000); |

现在，我们就自己来做一款游戏吧！

别撞柱子

要素：二维数组、结构体，循环……

|  |
| --- |
|  |