#define \_CRT\_SECURE\_NO\_WARNINGS

#include<stdio.h>

#include<windows.h>

#include"game.h"

char arr2[] = "!@#$鍗楀畞鐨勬湅\*()";

char arr3[] = " ";

char begin1[] = "喜欢你。喜欢你。喜欢你。喜欢你。";

char begin2[] = "喜欢你的头发，喜欢你的眼睛，喜欢你的嘴唇……只要看到你感觉自己就好像还好好的活着。真的好喜欢你，真的真的好喜欢你！！全世界最喜欢你了。";

char begin3[] = "没有人，没有人，没有人没有人没有人比你更重要了。";

char begin4[] = "真是讨厌那些人看你的目光，恶心得让人想吐。你也是这样想的吧。那么我替你杀掉怎样！那种人渣活在世界上也是浪费吧！所以死掉就好了。";

char begin5[] = "通通都死掉！全部都死掉！ ";

char begin7[] = "你只要我一个人就好了，请接受我炙热的爱意吧";

char name[] = "机灵 世界玲花";

char word0[] = "噢呀～大哥哥，你终于来看我啦！玲花好想你哦～我可是等了你好久了呢。虽然我不是很聪明，但玲花一直都在努力想着你，好想和你在一起哦。你知道吗？玲花只爱着你一个，其他人玲花都不在乎的。所以，大哥哥，你一定要陪着玲花，永远永远地在一起哦！";

char word1[] = "呐呐呐，大哥哥，我们来玩井字棋吧？要是你不陪玲花玩，玲花就要把你龟甲缚起来绑在椅子上了哦？可是玲花不是那种暴力的女孩呀o(\*////▽////\*)q";

char word2[] = "大哥哥也不想看到玲花拿着\*\*强迫你玩的样子吧？(\*/ω＼\*))那样的玲花我自己也讨厌呢o(≧口≦)o";

char word3[] = "但是大哥哥最近总是不点开我呢？为什么？？为什么？？有了这么可爱的玲花，不应该好好地待在电脑面前25小时都和我\*\*吗？";

char word4[] = "你到底爱不爱玲花？爱不爱爱不爱爱不爱？？？？？？？？？";

char word5[] = "你的桌面上一定有其他的女人吧？？Ｏ(≧口≦)Ｏ（后续开发检索文件路径把桌宠删了(bushi)）";

char word7[] = "喜欢别人那是绝对不可以的，你的一切，统统都是我的，全部全部都是我的。不要对别人笑得那么愉快啦~否则，杀了你哟~ ";

char word6[] = "大哥哥，你要是还爱着我，就跟我来玩这个游戏吧(ノへ￣、)";

char win1[] = "大哥哥……你明明知道；玲花很笨，为什么……为什么不让玲花赢？";

char win2[] = "你明明可以假装输给玲花，让玲花永远地疼爱你……";

char win3[] = "既然大哥哥这么想走，那我们就把规则改一下吧＜（＾－＾）＞";

char win4[] = "大哥哥得让玲花赢，不然玲花会觉得大哥哥不爱我了……";

char win5[] = "既然这样，我就会带着大哥哥电脑的一切都下葬哦？＜（＾－＾）＞";

char both1[] = "诶？玲花这么笨你都拿不下的吗？大哥哥你是不是在敷衍我？";

char both2[] = "敷衍什么的是不可以的哦大哥哥？你刚才一定在想其他女人吧？真的超级不甘心！！凭什么！凭什么！别人可以得到你的宠爱！而我不行！明明之前还对我笑得那么宠爱！";

char lose1[] = "赢啦！玲花赢啦！";

char lose2[] = "嘿嘿嘿，玲花知道自己很笨，是不可能赢大哥哥的(ノへ￣、)";

char lose3[] = "但是大哥哥还是想方设法的让玲花赢，一定很不容易吧？(✿◡‿◡)";

char lose4[] = "这样玲花也不用做出一些连玲花自己都讨厌的事情让大哥哥留下来啦(\*^▽^\*)";

char lose5[] = "比如把大哥哥的肉一片片割下，风干，用银丝攒成永不凋谢的花朵。(/▽＼)";

char lose6[] = "哎呀玲花才不会那样的啦~";

char fantasy1[] = "喜欢你。喜欢你。喜欢你。喜欢你……";

char fantasy2[] = "喜欢你的头发，喜欢你的眼睛，喜欢你的嘴唇……只要看到你感觉自己就好像还好好的活着。真的好喜欢你，真的真的好喜欢你！！全世界最喜欢你了！";

char fantasy3[] = "没有人，没有人，没有人没有人没有人比你更重要了。";

char fantasy4[] = "真是讨厌那些人看你的目光，恶心得让人想吐。你也是这样想的吧。那么我替你杀掉怎样！那种人渣活在世界上也是浪费吧！所以死掉就好了……";

char fantasy5[] = "通通都死掉！全部都死掉！你只要我一个人就好了，请接受我炙热的爱意吧！";

char game\_word2[] = "为什么大哥哥要下到棋盘外面？？你逃不走的！";

char game\_exit[] = "你为什么要逃？？不爱玲花了吗？呐，大哥哥刚才点错了吧？我再给你一次机会，你是不会抛弃玲花的吧？";

int route\_selection()//选择1剧情模式 2游戏模式 3.退出游戏

{

printf("1.剧情模式 2.游戏模式 3.退出游戏\n:");

int selection;

scanf("%d", &selection);

return selection;

}

void begin\_word();

void begin\_speak(char\* word,int len)//模拟病娇崩坏

{

//char arr2[] = "!@#$鍗楀畞鐨勬湅\*()";

//char arr3[] = " ";

for (int i = 0; i <= len; i++)

{

printf("%s", arr3);

arr3[i] = arr2[i];

if (i >= 1)

{

arr3[i - 1] = word[i - 1];

}

Sleep(100);

if (i == len)

{

Sleep(500);

break;

}

system("cls");

}

}

void begin\_word()//开场病娇语句

{

begin\_speak(begin1, strlen(begin1));

begin\_speak(begin2, strlen(begin2));

begin\_speak(begin3, strlen(begin3));

begin\_speak(begin4, strlen(begin4));

begin\_speak(begin5, strlen(begin5));

for (int i = 0; i <= 50; i++)

{

char begin6[] = "通通都死掉！全部都死掉！";

int j;

for (j = 0; j < strlen(begin6); j++)

{

printf("%c", begin6[j]);

Sleep(5);

}

printf("\n");

//Sleep(1000);

}

Sleep(1000);

//speak(begin7, strlen(begin7));

int i;//机灵 世界玲花 单独的一句话

int len = strlen(begin7);

for (i = 0; i < len; i++)

{

printf("%c", begin7[i]);

Sleep(200);

}//printf("你只要我一个人就好了，请接受我炙热的爱意吧");

Sleep(1000);

printf("\n");

system("cls");

Sleep(2000);

}

void speak(char\* word, int len)//模拟说话的函数，有换行

{

int i;

for (i = 0; i < len; i++)

{

printf("%c", word[i]);

Sleep(50);

}

printf("\n");

Sleep(1000);

}

void start\_word()//开场白

{

int i;//机灵 世界玲花 单独的一句话

int len = strlen(name);

for (i = 0; i < len; i++)

{

printf("%c", name[i]);

Sleep(300);

}//

printf("\n");

Sleep(1000);

speak(word0, strlen(word0));

speak(word1, strlen(word1));

speak(word2, strlen(word2));

speak(word3, strlen(word3));

speak(word4, strlen(word4));

speak(word5, strlen(word5));

speak(word6, strlen(word6));

}

void menu\_begin1()//选择开始与否

{

printf("☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ \n");

printf("☆ ⌒ ★ ⌒ ☆1.爱我请点我☆ ⌒ ★ ⌒ ☆2.没爱了点我⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ \n");

printf("☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ \n");

}

//void menu\_begin2()//正常模式菜单

//{

// printf("\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*");

// printf("\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*1.开始游戏\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*2.退出游戏\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*");

// printf("\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*");

//

//

//}

void menu\_exit1()//剧情模式退出路线

{

printf("☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ \n");

printf("☆ ⌒ ★ ⌒ ☆1.只能选我☆ ⌒ ★ ⌒ ☆1.只能选我⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ \n");

printf("☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ ⌒ ★ ⌒ ☆ \n");

}

void restart\_board(char arr[ROW][COL],int row,int col )

{

int i;

for (i = 0; i < row; i++)//判断行

{

int j;

for (j = 0; j < col; j++)//判断列

{

arr[i][j] = ' ';

}

}

}

void display\_board(char arr[ROW][COL], int row, int col)//打印棋盘

{

int i;

for (i = 0; i < row; i++)

{

int j;

for (j = 0; j < col; j++)

{

printf(" %c ", arr[i][j]);

if (j == col - 1)

break;

printf("|");

}

printf("\n");

for (j = 0; j < col; j++)

{

if (i == row - 1)

break;

printf("---");

if (j == col - 1)

break;

printf("|");

}

printf("\n");

}

}

void playermove(char arr[ROW][COL],int row,int col)//玩家下棋

{

while (1)

{

int x, y;

printf("：");

scanf("%d %d", &x, &y);

if (x - 1 < row && y - 1 < col && x >= 0 && y >= 0)

{

if (arr[x-1][y-1] == ' ')

{

arr[x-1][y-1] = '\*';

break;

}

else if(arr[x - 1][y - 1] == '#')

{

printf("这颗子下到我的子上面啦，就这么想压着我吗大哥哥\n");

}

else

{

printf("就这么想自己上自己吗？大哥哥就算是南通我也会爱你的\n");

}

}

else

{

printf("为什么大哥哥要下到棋盘外面？？你逃不走的！");

printf("\n");

}

}

}

void computermove(char arr[ROW][COL],int row,int col)//电脑下棋

{

while (1)

{

int x = rand() % row;

int y = rand() % col;

if (arr[x][y] == ' ')

{

printf("电脑下：\n");

arr[x][y] = '#';

break;

}

}

}

int judge(char arr[ROW][COL], int row, int col)//判断胜利

//玩家赢 '\*'

//电脑赢 '#'

//平局 'P'

//继续 'J'

{

int i;

for (i = 0; i < row; i++)

{

if (arr[i][0] == arr[i][1] && arr[i][1] == arr[i][2] && arr[i][1] != ' ')//判断行

{

if (arr[i][1] == '\*')

return '\*';

else

return '#';

}

}

int j;

for (j = 0; j < col; j++)

{

if (arr[0][j] == arr[1][j] && arr[1][j] == arr[2][j] && arr[1][j] != ' ')//判断列

{

if (arr[1][j] == '\*')

return '\*';

else

return '#';

}

}

if (arr[0][0] == arr[1][1] && arr[1][1] == arr[2][2] && arr[1][1] != ' ')//判断交叉

{

if (arr[2][2] == '\*')

return '\*';

else

return '#';

}

else if (arr[1][3] == arr[2][2] && arr[2][2] == arr[3][1] && arr[2][2] != ' ')//也是判断交叉

{

if (arr[2][2] == '\*')

return '\*';

else

return '#';

}

for (i = 0; i < row; i++)//判断有无空位

{

int k = 0;

for (k = 0; k < col; k++)

{

if (arr[i][k] == ' ')

return 'J';

}

}

return 'P';

}

void game1()//游戏本体

{

srand((unsigned int)time(NULL));

char board[ROW][COL] = { 0 };

//重置板内元素

restart\_board(board, ROW, COL);

display\_board(board, ROW, COL);

while (1)

{

playermove(board, ROW, COL);

display\_board(board, ROW, COL);

//judge(board, ROW, COL);

if(judge(board, ROW, COL)=='\*')

{

speak(win1, strlen(win1));

speak(win2, strlen(win2));

speak(win3, strlen(win3));

speak(win4, strlen(win4));

speak(win5, strlen(win5));

//printf("玩家赢\n");

break;

}

else if(judge(board, ROW, COL) == 'P')

{

speak(both1, strlen(both1));//printf("平局\n");

speak(both2, strlen(both2));

printf("（这毫无算法的人工智障你还能平局hhh看来你是真爱了）");

break;

}

computermove(board,ROW,COL);

display\_board(board, ROW, COL);

if (judge(board, ROW, COL) == '#')

{

printf("电脑赢\n");

break;

}

else if (judge(board, ROW, COL) == 'P')

{

speak(both1, strlen(both1));//printf("平局\n");

speak(both2, strlen(both2));

printf("（这毫无算法的人工智障你还能平局hhh看来你是真爱了）");

break;

}

}

}

void exit()//退出路线

{

speak(game\_exit, strlen(game\_exit));

menu\_exit();

int choose\_again;

printf(":");

scanf("%d", &choose\_again);

}