线程的使用

创建线程： int pthread\_create(pthread\_t \*thread, const pthread\_attr\_t \*attr,

void \*(\*start\_routine) (void \*), void \*arg);

thread： 线程号的地址（唯一的，一个线程一个id号）pthread\_t id;// 线程的ID号

attr： 线程号的属性（NULL）

start\_routine: 需要执行的函数名void \*函数名(void \*arg)

arg： 执行函数需要的参数（不建议写，直接填NULL）

当需要给函数传参时，建议直接定义成全局变量

等待线程的结束： int pthread\_join(pthread\_t thread, void \*\*retval);

thread： 需要等待结束的线程号

retval： 属性（NULL）

线程的取消： int pthread\_cancel(pthread\_t thread);

thread： 需要取消运行中线程的线程号

编译时需要在末尾加上： -pthread

游戏功能设计

计分： 使用小图片在屏幕的某个位置实时显示得分，游戏结束时清零

积分的排行榜（加分项）

游戏难度的设计： 小组内集思广益

补充： 开始游戏按钮

把电子相册功能补到这里

使用线程当我们在自动播放图片时，点击某个位置可以强制退出