大嘴吃豆游戏demo

游戏介绍：一个大嘴，游戏开始时从左到右移动，通过方向键控制移动方向，去吃地图上随机生成的豆子，每次吃一个加分，大嘴触碰到地图边界时，游戏结束。

游戏开发语言：C++

游戏开发环境：windows11、Microsoft Visual Studio 2015

游戏主要设计思路：

1. 地图数据使用数组来存
2. 动画效果，通过清屏system(“cls”)和暂停Sleep()，来人为实现
3. 通过kbhit()和getch()来实现，动画不停，但是也同时在等待接受输入按键的效果
4. 随机豆子生成的位置，用rand()函数配合坐标来实现

Demo制作于2022.02.18

by T.aoyan