void Menu();//菜单

void ShowRule();//游戏规则

void Startup();//初始化

void ShowPlayer();//显示玩家

void ShowBoard();//显示跳板

void UpdateWithoutInput();

void MovePlayer();//移动玩家

void UpdateWithInput();

void ChangeDir();//改变方向

待定：void Shoot();//发射

bool isOnBoard();//判断是否落到跳板上

void MoveDown;//整体下移

bool isDrop();//判断是否坠落

bool isSpring();//判断是否踩到弹簧

。。。。

Void GameOver();//游戏结束

Void ShowScore();//显示分数

Void LoadInfo();//读入分数

Void SaveInfo();//保存分数

全局变量

float position\_x, position\_y; //玩家横纵坐标

float velocity\_x, velocity\_y; //水平速度，垂直速度

IMAGE background;//背景图片

IMAGE player\_left, player\_right;//玩家朝左图片，玩家朝右图片

IMAGE left\_cover, right\_cover;//朝左遮罩图，朝右遮罩图

IMAGE normal\_board;//普通跳板

IMAGE normal\_cover;//普通跳板遮罩图

struct Node{

float x,y;

int type;

}board[100];//跳板

const int player\_width = 100;//玩家高度

const int player\_height = 100;//玩家宽度

const int board\_width = 100;//跳板高度

const int board\_height = 50;//跳板宽度

const int sleeptime = 50;//每次更新间隔时间

const int board\_number = 30;//跳板数量

宏定义

WIDTH//宽度

HEIGHT//高度

G//重力加速度

V//初速度

文件

HighScore.txt