【注意:】1、本次作业只允许使用到目前为止所讲内容(第6章及以前)及已完成作业中的补充概念

- 2、不允许使用 goto 语句
- 3、在 VS2015 下做到"0 errors, 0 warnings"

综合题 2: 彩球游戏

【游戏规则:】

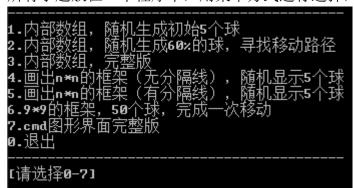
- 1、游戏区域为9*9,共有7种颜色的彩球随机出现,其中初始状态5个,以后每次出3个
- 2、按 F3 键可以预告下次出现的三个彩球的颜色,再按一次则关闭预告
- 3、按 F5 键可以在侧边显示当前状态统计,再按一次则关闭统计信息
- 4、用鼠标选中某个彩球,再选择一个空白区域做为目标位置,如果从源到目标位置有通路可达,则将彩球移动到目标位置;如果无通路可达,则不移动并给出相应提示
- 5、当同色彩球在横向、纵向、斜向达到5个及以上时,可以消除,同时得到相应的分数
- 6、按F4可以重新开始一局
- 7、在文件 winlines. res 中记录游戏最高得分,下次游戏得分超过最高得分的,要更新文件

【显示要求:】

- 1、被选中的彩球要有不同效果
- 2、彩球移动时,要有动画效果沿着通路进行移动
- 3、消除时要有相应的动画效果

【要求:】

1、所有小题放在一个程序中,用菜单方式进行选择,并加入图形化演示的要求



2、为了降低难度,循序渐进,将本题分解为若干小题,完成每小题就能够取得相应的分数

菜单项 1: 输入行列后, 在规定范围内随机生成五个球的位置, 然后打印整个内部数组

- 为方便观察,打印时有球的位置用不同颜色输出
- **菜单项 2:** 输入行列后,在规定范围内随机生成 60%的球的位置,然后输入要移动球的起始坐标及目的坐标,找出将球移动过去的路径(不要求最短,能找到即可)
- 起始位置必须有球,目的位置必须为空
- 生成过程中,如果该位置已经有球,要重新生成

菜单项 3: 结合菜单项 1 和 2, 完成一个完整的实现过程(纯内部数组表现形式)

- 球的位置用不同颜色标出
- 连续 5 个则消除,并可以得分(规则可以自定义,demo 的规则是消除数量为 n,则得分为 (n-1)*(n-2),和之前的游戏并不相同,双五连等情况,交叉点要重复计数)
- 本次移动若得分,则不产生新球,否则会产生三个新球
- 没有任何空位则游戏结束
- 游戏得分不需要记录在文件中,每次开始均从0开始即可

菜单项 4: 在 cmd 伪图形界面上画出框架 (无分隔线)及初始的五个球

- demo 程序为了看清楚,加了延时,实现时可以不加
- 彩球的颜色、背景色等不需要和 demo 一样
- demo 程序加了设置字体的操作,该部分内容会下发样例程序,必须要自己去查资料(**未拿到 样例程序前,可以先不设置字体**)

菜单项 5: 在 cmd 伪图形界面上画出框架(有分隔线)及初始的五个球

● 要求同菜单项4

菜单项 6: 具体要求稍后发上菜单项 7: 具体要求稍后发上

- 3、提供 90-b2-demo. exe 程序供参考
- 4、整个程序, <mark>不允许</mark>使用任何形式的全局变量/数组/指针, 允许使用全局的宏定义或常变量

【特别说明:】

本题中各子题目中要求行/列数可输入,目的并不是降低/增加游戏难度,仅仅是为了让大家在写程序时尽量不要把一些变量值固定(例:循环终值等固定为9),或者虽然采用 const int max_row=9等方式使固定值方便修改,但在考虑问题是仍然是按9的定值去考虑(例如:打印边框线时,采用这

体请大家自行在作业过程中体会

【函数的分解与使用限制:】

- 1、请参考综合题 1-汉诺塔综合演示的要求,尽量使各菜单项的程序共用函数,用参数解决细节差异
- 2、参数解决差异时,仍然不建议用 if-else/switch-case 等简单方法分解,例如: 画 7-9 列的框线时,不能采用下面这种形式,而应该用循环打印整个框线,根据循环值决定框线的长短

- 3、共用函数中,均允许调用其它函数,基本原则就是高效完成程序,减少冗余代码
- 4、建议: 尽量保证每个函数(包括 main)不要超过50行
- 5、函数分解合理规范的,可以给予最多 2 分的额外加分,本加分项不需要额外提交程序,通过检查 源程序后给出相应得分

【实验报告:】

本次作业还需要完成对应的实验报告,具体要求另行下发

【作业要求:】

- 1、2017年元月5日前网上提交本次作业
- 2、每题所占平时成绩的具体分值见网页
- 3、超过截止时间提交作业会自动扣除相应的分数,具体见网页上的说明