

此程序用于南京大学技术科学实验班期末项目，作者叶晋

平台: Windows11

C语言环境: mingw-13.2.0

编译选项: 1, CMakeLists

2, gcc指令: `cd "d:\Programing\cp\Playground_Run"; if ($?) { gcc -linclude src/main.c src/game.c src/obstacle.c src/start_menu.c src/death_menu.c src/stop_menu.c src/utlis/print_text.c src/utlis/init_game.c src/utlis/character_motion.c src/utlis/score.c src/utlis/time.c src/utlis/motion.c -o main -Wall -Wextra -lSDL2main -lSDL2 -lSDL2_image -lmingw32 -lSDL2_ttf }; if ($?) { .\main }`

第三方库: SDL2

游戏规则:

按A或方向左键是向上变道; 按D或方向右键是向下变道; 按W或方向上键跳跃; 按S或方向下键滑铲. R可重开, 空格可暂停, ESC可退出

吃金币可以得20分, 吃盾可获得5秒无敌, 吃浓雾陷阱会有7秒浓雾遮住屏幕, 且扣10分

速度会随着分数增加而变快(100, 250, 500, 1000)

另外, 按B可开启和关闭宝宝模式(速度增加和上限均减少)

程序思路:

最开始初始化, 开始界面到游戏界面的动画通过移动SDL_RenderCopy()的srcrect来完成. 游戏过程中分为处理输入输出和显示画面两部分: 处理输入部分我并未将其封装为一个函数, 这是因为我想要在不同的页面中使输入对应的操作不同, 因此封装成函数没什么意义; 显示图像部分我通过分别控制背景, 任务, 障碍, 分数几个部分来实现. 另外, 我进行了暂停菜单和死亡菜单的设计

特别的, 我在main()中将game()放在一个死循环中, 这样我只需要将game()函数返回, 即可实现重新开始. 我将障碍物按生成的顺序组成一个链表, 对这个链表我实现了删去头, 删去中间, 延长尾和删去链表的操作, 确保了内存不泄露. 除此之外, 我将多个功能按模块封装, 程序可维护性较强. 我设计了较多的动画, 且帧率达到了50帧. 我添加了独特的障碍: 浓雾陷阱和无敌盾. 我调整了道具出现的平衡性问题. 我多用宏, 增加了程序的可读性和可维护性. 这些是我自认为中程序的优点

另外, *playground_run.exe可以在未搭建环境的windows电脑上直接运行

(好像说过有加分)