



【游戏机制】

宠物 (ego) : 一个以(88,63)为圆心, 半径为 20 的填充圆形。

成长区域: 以(30,30)为左上角坐标, 宽为 117, 高为 67 的矩形区域。

宠物 ego 在成长区域的 4 个互动动画:

喂食: 显示在 ego 左侧的食物 (宽为 10 高为 20 的填充矩形), 如本题图 5-1 所示, 在 0.5 秒钟后食物的矩形高变为 10, 再 0.5 秒钟后食物消失。

打扫: 显示在 ego 右侧的 5 个垃圾 (5 个宽和高均为 5, 间隔 3 的填充矩形), 如本题图 5-2 所示, 在 1 秒钟后 5 个垃圾消失;

陪玩: 宠物 ego 以“消失 0.25 秒, 显示 0.25 秒”循环 2 次的方式进行闪烁显示, 表示在玩耍 (捉迷藏);

哄睡: 整个成长区域全部变黑 2 秒钟, 表示关灯睡觉的过程 (如本题图 5-3), 之后恢复显示为成长区域和 ego 的画面。

【编程实现】

程序开始时显示宠物 ego 和成长区域;

等待中间按钮按下一次; 显示喂食互动过程;

等待中间按钮按下一次; 显示打扫互动过程;

等待中间按钮按下一次; 显示陪玩互动过程;

等待中间按钮按下一次; 显示哄睡互动过程;

并回到只显示成长区域和 ego 的画面;

等待中间按钮按下, 程序结束。

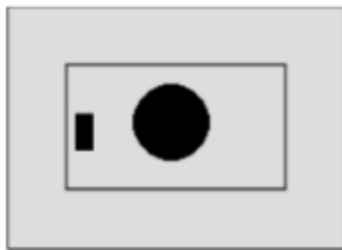


图 5-1



图 5-2



图 5-3