项目:飞机大战

需要知识:基本数据类型，数组，结构体，贴图，与用户的交互,easyx图形界面库

1. 创建游戏界面
2. 创建窗口界面 宽，高元素要确定好

初始化界面函数:initgraph(宽，高，flag=0)；

卡屏函数(为了不让新创建的界面一闪而过):system(“pause”);

1. 贴图

将背景图贴到游戏窗口上，作为背景；

分为三步骤:

定义变量 IMAGE 对象，图片对象

赋值 赋值函数 loadimage(存储图片的容器地址 , 图片路径，宽，高 )

输出 输出图片 putimage(x , y，存储图片的容器地址) 图片显示到界面的坐标，以界面左上角为原点

1. 控制飞机移动
2. 飞机移动

建造一个飞机图片，当按下wasd时，用switch分开不同情况，让putimage函数中的x, y改变大小，造成飞机移动的效果，要把飞机图片的背景变为透明度为0.还要限制一下飞机的边界，不能让飞机移动跃出游戏边界。

1. 发射子弹

当用户按下特定按键的时候，子弹从我方飞机的坐标点保持x值不变，y值减小的这么一个方向运动，同时给他规定一个速度，就可以形成我方飞机发射子弹攻打敌方飞机的情形。

1. 敌机的产生

1.和接入我方飞机的图片一样插入敌方飞机，就得到敌方飞机作为攻击目标。同时为了方便管理，利用结构体和枚举将飞机的属性写出来，类似于生命值，子弹数，宽高，坐标等等。