消灭星星

需要的数据

星星的坐标 二维数组

星星的坐标里要存储颜色,存储坐标 就是一个结构体，里面有三个参数，两个坐标轴，一个星星状态 可能是星星的颜色，也可能是墙

判断所点的点周围是否能消掉 栈

消灭星星的功能

星星不会自动增加了

剩余的星星会自动拼凑在一起

一次消灭的星星个数不一样 则得到的分数也不一样

不同等级 星星的颜色也不一样多 等级越高难度越大

每次进行工作后都要检查游戏是否结束 即是生是死

游戏规则：

每局要求达到要求的分数即可通关 直到没有能消除的了 进入下一关

死亡或者进入下一关

旗子不会发生移动（以后完善的时候也可以让旗子发生移动，然后进行交换就可以进行消除，只不过两颗棋子都进行判断而已，做成开心消消乐的样子）

鼠标点中一颗棋子，进行判断是否能进行消除，如果能就消除，否则不消除（后续完善 如果中间存在空行，还要进行局部平移，拼接到一起）

消灭星星

游戏规则

每局（升级 在规定的达到一定的分数即可通关 直至通关或者死亡

当没有能消除的方框（消除完成 或者 死局）时，判断进入下一关或是死亡

游戏难度：

一共有六局 前三局有三种颜色，后三局有四种颜色

每种消灭星星的方式取得的分数不同，星星个数越高，消除分数越高 类似幂函数的增长

等级越高 所要达到的分数越高 但是消灭星星的分数也会相应提升（以此降低游戏难度并且营造一种进入高等级的感觉）

数据结构

一个结构体 三个数据 两个存坐标。一个存状态

一个栈 用来判断星星是否需要消除 结构体的作用是用来判断是否可以消除

一个二维数组，用来存储相应位置星星的状态

游戏设置：

首先随机生成一个二维数组的迷宫，代表不同的颜色

10\*10的迷宫

四种颜色 红 绿 蓝 黄

鼠标双击（单击选中 再单击消除太难啦 后面在进行完善吧）（单击事件表示选中某一个区域）（出来一种选中的特效） ，双击表示开始进行消除判断然后要判断处于哪一个点上 然后执行判断操作 进行压栈 弹出 删除 坐标平移操作 进行完一轮删除就判断游戏是否已经结束 判断分数是否达到要求 或者死亡 进行重玩或者退出游戏

进阶 星星被消灭的时候要有特效

计算分数要单独使用一个函数

最后不能再消除的时候可以进行剩下的都爆掉，然后加分（但是剩下的越多加的分数越少）

记得分数像素都要用宏进行定义 后期如果觉得游戏的分数设置不合理可以进行修改

星星我想用位图来表示，而不用像素块，至于怎么把位图排列好，可以参考华容道的图片摆放

设计的数据结构

需要的数据

数据变化过程 操作方法

接口函数