大作业实验报告

1400012988 史桀绮

实验目的：

用学过的知识编写一个扫雷游戏

实验环境：

(1) 硬件环境 微型计算机一台

(2) 软件环境 Windows7操作系统 vs2013集成开发环境

编程语言：

C++

算法设计思想与算法实现步骤：

在设计游戏时，我将整个实现过程分为四部分：

1. 打好主体框架

在此部分中，我确定该程序的实现分为选择模式、游戏过程中展开雷区和判断雷区状态、判断是否结束几部分，并依次实现。

1. 鼠标操作

在这部分中，我根据鼠标的点击操作和其坐标，将鼠标操作与第一部分中的模式选择、雷区状态变更、结束游戏等联系。

1. 附加功能

这部分中，我添加了记录游戏时间、显示剩余雷数、左键双击已展开非雷区（若周围无雷且没有误放的旗帜则）可展开的功能，并增强自定义部分键盘输入的容错能力，美化图形界面。

1. 连接各个部分内容

在这部分中，我利用函数等，将之前分划的各个部分连接起来成为一个程序。

流程图：

回到主菜单

退出游戏

重新开始

存档退出

正常结束

（输、赢、投降）

选择游戏模式

帮助

开始游戏

是

否

输入合法？

读档

自

定

义

简单

中等

困难

界面展示：

 