

## 一、游戏框架

全局变量

```
int main()
```

```
{
```

```
startup游戏初始化函数
```

```
while(1)游戏循环执行
```

```
{
```

```
show显示当前游戏画面函数
```

```
update1与用户输入有关的游戏更新
```

```
update2与用户输入无关的游戏更新
```

```
}
```