

L0: 直接运行在硬件上的小游戏(amgame)

171240511 孙旭东 匡亚明学院

一.游戏介绍

我实现了一个打地鼠小游戏，游戏的玩法如下：

1. 一共九个格子，白色代表安全，红色代表地鼠出现
2. 九个格子对应按键1~9, 顺序是

```
1 2 3
4 5 6
7 8 9
```

按下对应按键即可消灭该格地鼠，该格变为白色

3. 游戏的胜利条件是消灭全部30只地鼠
4. 游戏失败条件是按到了白色格子，或者所有格子都被地鼠占领

二.框架设计

1. 按顺序分别是处理玩家输入，生成地鼠，重新绘制图像
2. 处理玩家输入的频率是100HZ，生成地鼠的频率是3HZ，绘制图像的频率则是30HZ(FPS)

三.遇到的bug

因为设计的游戏比较简单，基本上没什么困惑的bug。唯一值得一提的就是，在单次调用draw_rect绘制图像时，对绘制的方阵大小是有限制的，我试图直接绘制160×160的方阵时会强退。