#include <graphics.h>

#include <conio.h>

#include <math.h>

#include <stdio.h>

// 引用 Windows Multimedia API

#pragma comment(lib,"Winmm.lib")

#define High 718 // 游戏画面尺寸

#define Width 1273

#define EneNum 3 // 敌机个数

#define AidNum 3 // 敌机个数

float aqua\_x, aqua\_y; //飞机位置

float enemy\_x, enemy\_y; // 敌机位置

float score\_x, score\_y;

int isExpolde = 0; // 飞机是否爆炸

int enemy[EneNum];

int aid[AidNum];

int score = 3; // 得分

*IMAGE* img\_bk, img\_aqua, img\_aquaExplode, img\_pee\_up, img\_pee\_down, img\_lv1, img\_lv2, img\_lv3;

*IMAGE* img\_enemy1, img\_enemy2, img\_enemy3;

*IMAGE* img\_aid1,img\_aid2,img\_aid3;

void startup()

{

*initgraph*(1273, 718);

*loadimage*(&img\_bk, "data\background.jpg");

*loadimage*(&img\_aqua, "data\aqua.jpg");

*loadimage*(&img\_aquaExplode, "data\aquaExplode.jpg");

*loadimage*(&img\_pee\_up, "data\pee\_up.jpg");

*loadimage*(&img\_pee\_down, "data\pee\_down.jpg");

*loadimage*(&img\_lv1, "data\lv1.jpg");

*loadimage*(&img\_lv2, "data\lv2.jpg");

*loadimage*(&img\_lv3, "data\lv3.jpg");

*loadimage*(&img\_enemy1, "data\enemy1.jpg");

*loadimage*(&img\_enemy2, "data\enemy2.jpg");

*loadimage*(&img\_enemy3, "data\enemy3.jpg");

*loadimage*(&img\_aid1, "data\aid1.jpg");

*loadimage*(&img\_aid2, "data\aid2.jpg");

*loadimage*(&img\_aid3, "data\aid3.jpg");

aqua\_x = 433;

aqua\_y = 170;

*BeginBatchDraw*();

enemy\_x = Width-10;

enemy\_y = High \* 0.5;

*mciSendString*("open D:\\background.mp3 alias bkmusic", *NULL*, 0, *NULL*);//打开背景音乐

*mciSendString*("play bkmusic repeat", *NULL*, 0, *NULL*); // 循环播放

}

void updateWithoutInput()

{

if (isExpolde == 0)

{

if ((enemy\_x < Width) && (enemy\_x > Width \* 0.5))

enemy\_x = enemy\_x - 50;

else if(enemy\_x = Width \* 0.5)

;

if (*abs*(aqua\_x - enemy\_x) + *abs*(aqua\_y - enemy\_y) < 150) // 敌机撞到我机

{

isExpolde = 1;

}

}

}

void updateWithInput()

{

char input;

if (*\_kbhit*()) // 判断是否有输入

{

input = *\_getch*(); // 根据用户的不同输入来移动，不必输入回车

if ((input == 'a') || (input == 75) && (aqua\_y > 0))

{

aqua\_y--; // 位置左移

}

else if ((input == 'd') || (input == 77) && (aqua\_y < Width - 1))

{

aqua\_y++; // 位置右移

}

else if ((input == 'w') || (input == 72))

{

aqua\_x--; // 位置上移

}

else if ((input == 's') || (input == 80))

{

aqua\_x++; // 位置下移

}

}

}

void show()

{

*putimage*(0, 0, &img\_bk); // 显示背景

if (isExpolde == 0)

{

*putimage*(aqua\_x - 50, aqua\_y - 60, &img\_aqua, *NOTSRCERASE*); // 显示正常飞机

*putimage*(enemy\_x, enemy\_y, &img\_enemy1, *NOTSRCERASE*); // 显示敌机

}

else

{

*putimage*(aqua\_x - 50, aqua\_y - 60, &img\_aquaExplode, *NOTSRCERASE*); // 显示爆炸飞机

}

char s[5];

*sprintf\_s*(s, "%d", score);//得分

*FlushBatchDraw*();

//Sleep(2);

}

void gameover()

{

*EndBatchDraw*();

*\_getch*();

*closegraph*();

}

int main()

{

startup(); // 数据初始化

while (1) // 游戏循环执行

{

show(); // 显示画面

updateWithoutInput(); // 与用户输入无关的更新

updateWithInput(); // 与用户输入有关的更新

}

gameover(); // 游戏结束、后续处理

return 0;

}