//1.背景图像，人物图像，怪兽图像等铺设

#include <graphics.h>

#include <conio.h>

#pragma comment(lib,"MSIMG32.LIB") //实现透明贴图

//定义全局变量

#define Width 1024 //画面宽度

#define High 525 //画面高度

#define RoleWidth 42 //人物宽度

#define RoleHihg 75 //人物高度

#define MonsterWidth 128 //怪兽宽度

#define MonsterWidth 128 //怪兽高度

IMAGE img\_bk; //背景画面

IMAGE img\_role1, img\_role2; //人物图片

void startup() //数据初始化

{

initgraph(Width, High);

loadimage(&img\_bk, \_T("C:\\Users\\Administrator\\Desktop\\Mario\\Debug\\Picture material\\背景图.png")); //背景图片导入

loadimage(&img\_role1,\_T("C:\\Users\\Administrator\\Desktop\\Mario\\Debug\\Picture material\\walk.png"));

loadimage(&img\_role1, \_T("C:\\Users\\Administrator\\Desktop\\Mario\\Debug\\Picture material\\掩码.png"));

BeginBatchDraw();

}

// 半透明贴图函数

// 参数：

// dstimg: 目标 IMAGE 对象指针。NULL 表示默认窗体

// x, y: 目标贴图位置

// srcimg: 源 IMAGE 对象指针。NULL 表示默认窗体

void transparentimage(IMAGE\* dstimg, int x, int y, IMAGE\* srcimg)

{

HDC dstDC = GetImageHDC(dstimg);

HDC srcDC = GetImageHDC(srcimg);

int w = srcimg->getwidth();

int h = srcimg->getheight();

// 结构体的第三个成员表示额外的透明度，0 表示全透明，255 表示不透明。

BLENDFUNCTION bf = { AC\_SRC\_OVER, 0, 255, AC\_SRC\_ALPHA };

// 使用 Windows GDI 函数实现半透明位图

AlphaBlend(dstDC, x, y, w, h, srcDC,0,0, w, h, bf);

}

void RoleWalk(void) //人物行走

{

int i;

for (i = 0; i < 10; i++)

{

putimage(0, 415, RoleWidth, RoleHihg, &img\_role1, i \* RoleWidth, 0, SRCAND);

putimage(0, 415, RoleWidth, RoleHihg, &img\_role2, i \* RoleWidth, 0, SRCPAINT);

FlushBatchDraw();

Sleep(100);

}

}

void show() //显示画面

{

putimage(0, 0,&img\_bk); //背景图显示

//transparentimage(NULL, 0, 415, &img\_role);

//putimage(0, 415, RoleWidth, RoleHihg, &img\_role1, 0, 0,SRCAND); //人物图像显示

//putimage(0, 415, RoleWidth, RoleHihg, &img\_role2, 0, 0, SRCPAINT); // 人物掩码图

FlushBatchDraw();

}

void updateWithoutInput() //与输入无关的更新

{

}

void updateWithInput() //与输入有关的更新

{

/\*char input;

int i = 0;

if (\_kbhit())

{

input = \_getch();

if (input == 'd')

i++;

RoleWalk(i);

}\*/

RoleWalk();

}

int main(void)

{

startup();

while (1)

{

show();

updateWithoutInput();

updateWithInput();

}

return 0;

}