**C语言小游戏报告**

游戏名称：别踩黑块

所用数据结构：数组

游戏实现：1、用二维数组存储一个五行四列黑白块中黑白块的信息，每一行中的白块随机生成，数组将这些信息向外传递。

2、用键盘的ASDF键模拟每行中的四块黑白块，通过按键将白块按去，并且分数增加，每5分增加一个等级。

3、游戏随着等级的增加会加速黑白块的产生。

4、设置一个计时器，当计时器到时时更新黑白块信息。5、创建一个画布，每当计时器到时时将游戏画面绘制在画布上。

6、接口：K[5][4]存储黑白块信息，K[i][j]=1为白块，K[i][j]=0为黑块；

void CreateKuai();//初始化黑白块位置

bool ReInit();//点击一次后更新黑白块位

bool SpeedUp(HWND hwnd);//升级后加快游戏速度

void OnKeyDown(DWORD vk, HWND hwnd);//每按下一个键并判断按下的是白块还是黑块

void OnTimer(HWND hwnd);

//计时器到时后，根据按键信息进行下一步处理 void CreateGame(HWND hwnd,

DWORD dwInitTimerElapse,

DOUBLE level\_speedup\_ratio,

int boundary\_x, int boundary\_y);

//创建游戏

Ps:为了让音乐更有感觉，打算在游戏界面上随机画一些音符，尽管将音符调得比较小，但是每一个音符出现时，它的大小会不一样，而且出现的部位也不一样。