别踩黑块

游戏规则：屏幕上面黑白块随机分布，需要将屏幕上面的白块点掉，且前提是不碰到黑块，碰到黑块游戏结束。每正确点掉一个白块会有相应积分，积分满了后赢得游戏，游戏结束。

1. 每行随机生成白块、位置存储，返回白块位置。
2. 判断鼠标点击的位置是黑块还是白块。白块分数增加，黑块结束游戏。
3. 以一个二维数组存储黑白块的位置，再用一个一维数组保存所以黑块的位置
4. typedef struct \_GAME\_COORD
5. {
6. int x;
7. int y;
8. }GAME\_COORD,\*PGAME\_COORD;

GAME\_COORD K[5][4];//五排四列的黑白块地址

1. GAME\_COORD W[5];所有黑块的地址
2. void SetBoundary(int x, int y);
3. void CreateKuai();//初始化黑白块位置
4. void ReInit();//点击一次后更新黑白块位置
5. //判断点击的位置与白块是否重合
6. bool Equal(GAME\_COORD t1, GAME\_COORD t2);
7. int OnKeyDown(DWORD vk);//每按下一个键并判断后，返回按键信息
8. int BlcOrWht(int);//返回按键信息
9. //计时器到时后，根据按键信息进行下一步处理
10. void OnTimer(HWND hwnd, DWORD vk);
11. void CreateGame(HWND hwnd,
12. DWORD dwInitTimerElapse,
13. unsigned int one\_level\_scores,
14. int boundary\_x, int boundary\_y);