游戏编程—植物大战僵尸

计算机科学与技术（大数据技术与应用） 程越 201711133007

游戏大致思路：

1.需要实现的的功能有：阳光的随机出现，僵尸在指定路线出现，小车功能的实现，僵尸吃植物的判定，豌豆打僵尸的实现，种植植物时点击植物卡片后类似动画的实现等。

2.地图处理，用以记录种植植物。因为草坪已经较规则地分成5\*9块，所以采用二维数组。

3.通过记录鼠标信息来完成一系列互动。

4.音像文件的导入，安装easyX，引入#include<graphics.h>头文件，可以较容易地导入素材。

过程中遇到的问题：

1.豌豆射手和向日葵动态动画的实现，开始没有头绪，后来在网上查询之后，加了一个timer记录时间，在每一个节点显示不同动作的图片，可以连成较复杂的动画。

2.时间关系有一些功能还没有实现，向日葵自己生产阳光、另外铲子功能也没有实现（暂时找不到铲子的图片素材）

3.期望实现的功能还有：关卡设置、暂停功能、不同关卡中可用植物不同如加入樱桃炸弹等等，因为时间问题以及不会暂时没有解决。

4.有时太过卡顿。

没有实现的功能我一定会接着研究，让这个游戏更加有趣。

最终结果：

本来要录mp4,但太卡顿，效果不好，只能运行看看。（也许需要安装easyX）