

用VB6.0设计简易赛车游戏 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/252/2021_2022__E7_94_A8VB60_E8_AE_c97_252646.htm

简单的游戏往往更耐玩，就比如伴我度过高考的赛车游戏：一切都是方块，所谓的赛车也只是四个方块。第一步，绘制对象：用函数drawcar()画赛车，drawway(n)画跑道的第n层。第二步，接受控制：Form的KeyPreview属性要设为true，在Form_KeyPress函数中通过改变全局变量cx来控制赛车的位置。第三步，游戏循环：作为即时游戏，必须要有一个Timer，并在其事件Timer1_Timer()中绘制所有对象和进行碰撞检测。本例中，绘图部分写在了Timer1_Timer()中，碰撞测试放在了test()中。.....这也是所有即时游戏所共通的框架。当然，我们往往还是根据具体的设计作一些变通，发挥一些技巧.....比如这里设计的跑道是随机产生的，这就要通过一点技巧以便既让玩家感到挑战，又不至于出现不可逾越的难关.....下面是全部源代码，窗体上只需放个按钮Command1就行了！

```
Const D = 100 ' ' 方格的宽度
Const BT = 3000 ' ' 跑道底部的y坐标
Dim I1(22) As Integer ' ' 每层跑道左边有几个方块
Dim I2(22) As Integer ' ' 每层跑道右边有几个方块
Dim cx As Single ' ' 赛车的在x轴的位置
Private Sub Command1_Click()
    cx = Width / 2 - 3 * D / 2
    cy = Height - D
    drawcar
    For i = 1 To 20
        I1(i) = 0
        I2(i) = 0
        drawway i
    Next i
    Timer1.Enabled = True
End Sub
Private Sub drawcar()
    Line (cx, BT - 100)-Step(3 * D, D), BackColor, BF
    Line (cx D, BT - 200)-Step(D, D), BackColor, BF ' ' 先擦
    Line (cx, BT - 100)-Step(3 * D, D), RGB(225, 0, 0), BF
    Line (cx D, BT -
```

```

200)-Step(D, D), RGB(225, 0, 0), BF End Sub Private Sub
drawway(n) Line
(Width/2-3*D/2-2*D,BT-n*D)-Step(7*D,D),BackColor, BF ' '
先擦后画 Line (Width/2-3*D/2-2*D,BT-n*D)-Step(I1(n)*D, D),
,BF Line (Width/2-3*D/2 5*D,BT-n*D)-Step(-I2(n)*D,D), ,BF End
Sub Private Sub Form_KeyPress(KeyAscii As Integer) Select Case
KeyAscii Case Asc("a"), Asc("A") cx = cx - D Case Asc("s"),
Asc("S") cx = cx D End Select End Sub Private Sub Timer1_Timer()
Randomize For i = 1 To 19 I1(i) = I1(i 1) I2(i) = I2(i 1) drawway (i)
Next i Do I1(20) = Int(Rnd * 5) I2(20) = Int(Rnd * 5) Loop Until
((I1(20) I2(20) (I2(20) - I2(19) (I1(20) I2(19) ' ' 注意要筛去玩家
不可能通过的情况！ drawway (20) ' ' 以上画出跑道 drawcar
test End Sub Private Sub test() If 3.5*D-Width/2 cx If
3.5*D-Width/2 cx D If 3.5*D-(cx 3*D-Width/2) If 3.5*D-(cx
2*D-Width/2) End Sub 100Test 下载频道开通，各类考试题目
直接下载。详细请访问 www.100test.com

```