

Kreslení mapy - Level 2

Kdybychom chtěli vytvářet hru, nejspíš potřebujeme vykreslit mapu hezčí, než jsme dělali dosud, třeba v úloze 07 / 020.

Krok 1

Mapa stále zůstane implementována jako 2D pole logických hodnot `bool[,]`. Kolem mapy ale bude ASCII rámeček. Použijeme symboly „[Border art](#)“, konkrétně to budou symboly `'='`, `'||'`, `'┌'`, `'┐'`, `'└'`, `'┘'`, které se v konzoli vykreslí dobře.

Překopírujte si svoje předchozí řešení a změňte ho tak, aby kolem mapy byl rámeček. Zdrojová data můžete použít z úlohy 07 / 020 nebo náhodnou mapu z minulé úlohy 07 / 130.

Výsledek zavolání příkazů

```
bool[,] mapa = VytvorMapu(6, 8, 10));
VykresliPole(mapa, '#', ' ');
```

by mělo být vykreslení něčeho jako


```
|| #  # ||
||  #  # ||
||      # ||
||##      ||
||#      # ||
||          # ||
```

Pozn: Vykreslení zde v zadání nepoužívá zcela proporcionální písma, proto obdélník není "dokonalý", ve skutečnosti jsou rozměry správně.

Krok 2

Přidejte metodě `VykresliPole` ještě dva parametry - celá čísla `kursorX` a `kursorY`. Jediný rozdíl oproti kroku 1 je v tom, že pokud budete kreslit symbol nebo mezeru na pole, které odpovídá souřadnicím kurzoru, pak změňte barvy, například žlutou nebo zelenou jako pozadí a černou jako popředí. K tomu použijte nastavení vlastností `Console.ForegroundColor` a `Console.BackgroundColor`.

```
VykresliPole(mapa, 3, 3, '#', ' ');
```

 Mapa s kurzorem