//判断植物和僵尸是否还活着

//植物的行为

//土豆地雷判断是否爆炸，樱桃炸弹判断是否爆炸

for(int i=0;i<plant.size();i++)

if(plant[i].type==3)//土豆地雷炸掉周围的僵尸

{

for(int i=0;i<zombie.size();i++)

if(zombie[i].x()-50<=plant[i].x()\*100&&zombie[i].y()+50==plant[i].y()\*100+50)

zombie.erase(zombie.begin()+i,zombie.begin()+i+1),i--;

plant[i].HP=0;

}

else if(plant[i].type==4)//樱桃炸弹要炸掉周围上下右的僵尸

{

for(int i=0;i<zombie.size();i++)

if((zombie[i].x()-50<=plant[i].x()\*100&&zombie[i].y()+50==plant[i].y()\*100+50)||(zombie[i].x()-10<=plant[i].x()\*100&&zombie[i].y()+50==plant[i].y()\*100+50-100)||(zombie[i].x()-10<=plant[i].x()\*100&&zombie[i].y()+50==plant[i].y()\*100+50+100))

zombie.erase(zombie.begin()+i,zombie.begin()+i+1),i--;

plant[i].HP=0;

}

for(int i=0;i<zombie.size();i++)

for(int j=0;j<plant.size();j++)

if((zombie[i].x()-plant[i].x()\*100)<=75&&zombie[i].y()==plant[i].y()\*100)

zombie[i].ismove=0;