

实现一个简化版贪吃蛇的游戏程序，启动的时候读取一个地图文本文件map.txt，样例如下（只是一个可能的例子）：

```
3 5
xx>00
10000
00010
```

第一行以空格分割，两个数字分别代表地图的行数和列数，在本例中是一个3x5的地图。接下来是地图的数据，0代表平地，1代表障碍物，x代表蛇身，>代表蛇头。地图为矩形，长宽大小和第一行的长宽值保持一致。地图的坐标以左上角为原点（x=0, y=0），行为x，列为y。x的方向朝下，y的方向朝右。

假设一条蛇的尾巴初始化在原点x=0, y=0的位置，并且约定初始化只是一条直线。要求用户在命令行或者控制台输入a(左)，s(下)，d(右)，w(上)中的一个字符（大小写敏感），则蛇头朝该方向移动一格，并且蛇尾往蛇身方向移动一格，蛇长度不变，蛇尾移动后的位置置为0。

要求移动后，打印输出当前蛇全部坐标x和y的值。有如下限定条件：

1. 如蛇遇到无法转向（例如要求蛇头往身体方向走），则蛇位置保持不变。
2. 如遇到地图边界或者障碍物，则蛇位置保持不变。
3. 如果输入其他字符则保持位置不变。

以上面地图为例，输入输出样例如下所示（忽略#后面的注释）：

```
a
x=0,y=0;x=0,y=1;x=0,y=2;  # 相反方向运动蛇无法移动
s
x=0,y=1;x=0,y=2;x=1,y=2;  # 蛇向下移动
d
x=0,y=2;x=1,y=2;x=1,y=3;  # 蛇向右移动
s
x=0,y=2;x=1,y=2;x=1,y=3;  # 下面遇到障碍物无法移动
w
x=1,y=2;x=1,y=3;x=0,y=3;  # 蛇向上移动
w
x=1,y=2;x=1,y=3;x=0,y=3;  # 蛇遇到边界
```

希望能用Golang/Python/C++/Java/JavaScript等主流语言中的一种开发该程序，代码尽量简洁高效，无bug，符合功能要求，提交代码即可。