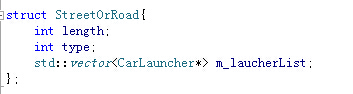
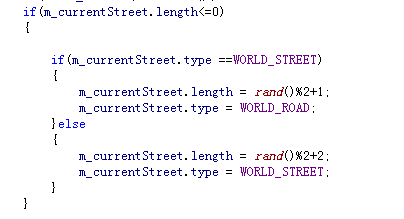
这篇教程承接上篇，主要是考虑如何生成一个自定义的缓冲地带，和马路：为了统筹这些概念，我创建了一个叫World的类：



我们来看看如何生成马路和缓冲地带，首先，缓冲地带和马路一定是交替的，其次他们之间的长度可以是随机的（在一定范围内），为此，我们创建了一个结构体，用来表征当前的缓冲地带(road)，还是街道(street)。



我们在generateNewRow里，生成道路：首先判断当前应该生成的是街道，还是缓冲带，如果宽度小于等于零则交替替换：

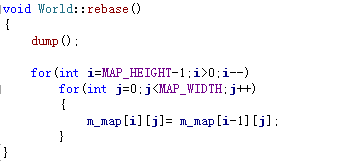


如果是缓冲带阶段，我们随机生成一些树：

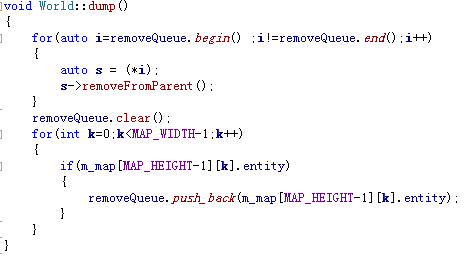


请注意这里我们使用了一个数组来存放这些树的位置，使用这种方法的理由这可以允许我们快速检测碰撞，我们只需要访问对应的格子是否有这个障碍物了，而数组的随机访问的时间复杂度是O(1)，且没有别的特殊的判断操作，所以这种方式会非常的快速。

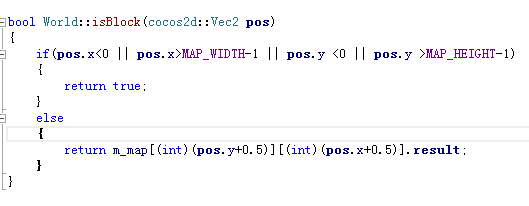
要注意的一点事，每次我们往前移动一格，我们就要将最旧的数据弹出这个数组，并将资源压入回收队列里，这样确保每次移动都是正确的，首先移除的简单方式，我使用了一个rebase去实现：



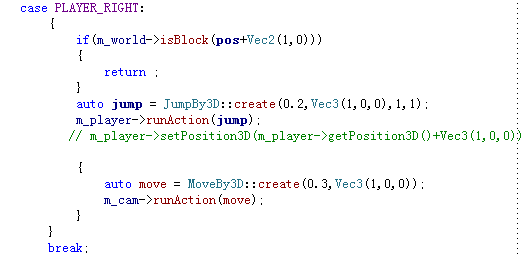
加入回收队列：



现在在角色移动时我们只需要一个判断函数就可以了：



只需在角色移动的地方加入：



就可以正常移动了。