用一个二维数组存地图的所有状态

# ：固定墙，不可被炸毁

@： 普通墙， 炸弹可以炸毁

&: 道具， 人可以拾取道具

$: 炸弹

先移动，再判断

获取人物当前坐标

向上移动：

如果上边是墙或者炸弹：

如果人和墙或炸弹有部分重叠，则弹出（上边坐标对砖长度取整）

否则正常移动

如果上边是空地或人，检查左右位置是否可以滑出（人物左右卡的位置不超过5），可以滑出则将人物向上移动，并且调整左右位置

玩家投放下炸弹时，新建一个炸弹对象，并且此时开始计时，计时结束后引爆炸弹，在炸弹的火力范围内，如果还有未引爆的炸弹，则同时引爆此炸弹，并且再对这些炸弹的火力范围内进行搜索，看是否还有炸弹能被引爆，将所有爆照的炸弹从列表中删除，并且爆炸时在火力范围内搜索有没有玩家被炸死，炸弹的火力是从内到外逐渐展开，并且最后所有火焰同时消失

如果出现了炸弹爆照事件，列表中第一个炸弹肯定是要爆炸的