变量名含义：

常量map\_xmin等四个是地图边界

二维数组game\_mp是地图，直接printf数组会显示每个单位的id

每个单位id唯一，即使该单位死掉也不会重复使用该id

布尔变量endturn\_fl是每个回合的结束标志符，当该变量变成true时该回合强制结束

结构体unit表示每个单位：

其中mode代表该单位的种类（1是墙壁，2是A方士兵，3是B方士兵，4是地雷）

Sch代表是每个单位对应的char，用来显示地图（其中’.’代表平地，’\*’代表地雷，a/b代表双方士兵）

Hp代表每个单位的血量，即使是墙壁也有血量，可以被破坏（地雷也有血量，虽然一碰就炸）

Sp是士兵独有的，每回合会回复6，所有操作都需要使用SP，SP可以每回合叠加。

操作列表：

F x y：查看坐标为x,y单位的信息

M ch：使得当前单位移动一格，方向是ch（一个char）（其中WSAD分别代表上下左右），行动一格是3SP

P：强制结束

Q：结束这个士兵的回合

S：显示地图

D ch：在ch方向上奔跑，会沿着该方向一直走直到遇到障碍物，如果奔跑的路上有地雷会在地雷格停下并且扣血，一次消耗6SP

U ch 1（U ch 2）：在ch方向上建立一个东西，1代表建立一个血量为1的墙壁（消耗12Sp），2代表一颗地雷（消耗6SP）

A ch 1(A ch 2)：攻击ch方向的人，1是近战只能攻击一格（伤害为5），2是远程（伤害为2），可以攻击直线上的第一个单位（甚至可以打炸地雷和墙壁）