

2: 复用修改贪食蛇相关代码

- Lesson1移植贪吃谁界面代码
 - BeginOrEndBaseScene.cs
 - BeginScene.cs
 - EndScene.cs
 - Game.cs
 - GameScene.cs
 - ISceneUpdate.cs

```
2 个引用
abstract class BeginOrEndBaseScene : ISceneUpdate
{
    protected int nowSceneIndex = 1; //选择的颜色切换 标识
    protected string strTitle; //标题会变，所以用变量存储
    protected string strOne; //选择后第一个选项功能不同

    3 个引用
    public abstract void EnterJDoSomething(); //按下J键的处理(开始游戏、回到主菜单)

    2 个引用
    public void upData()
    {
        Console.ForegroundColor = ConsoleColor.White;
        Console.SetCursorPosition(Game.w / 2 - strTitle.Length, 5);
        Console.Write(strTitle);
        Console.ForegroundColor = nowSceneIndex == 1 ? ConsoleColor.Red : ConsoleColor.White;
        Console.SetCursorPosition(Game.w / 2 - strOne.Length, 8);
        Console.Write(strOne);
        Console.ForegroundColor = nowSceneIndex == 0 ? ConsoleColor.Red : ConsoleColor.White;
        Console.SetCursorPosition(Game.w / 2 - 4, 10);
        Console.Write("结束游戏");
        switch (Console.ReadKey(true).Key)
        {
            case ConsoleKey.W:
            case ConsoleKey.S:
                nowSceneIndex ^= 1;
                break;
            case ConsoleKey.J:
                EnterJDoSomething(); //让子类去实现(开始、结束界面实现)
                break;
        }
    }
}
```

```

namespace 俄罗斯方块.Lesson1移植贪吃谁界面代码
{
    2 个引用
    class BeginScene:BeginOrEndBaseScene
    {
        1 个引用
        public BeginScene()
        {
            strTitle = "俄罗斯方块";
            strOne = "开始游戏";
        }

        2 个引用
        public override void EnterJDoSomething()
        {
            if (nowSceneIndex == 1)
            {
                Game.changeScene(E_SceneType.Game);
            }
            else
            {
                Environment.Exit(0);
            }
        }
    }
}

```

```

namespace 俄罗斯方块.Lesson1移植贪吃谁界面代码
{
    2 个引用
    class EndScene : BeginOrEndBaseScene
    {
        1 个引用
        public EndScene()
        {
            strTitle = "游戏结束";
            strOne = "回到主菜单";
        }

        2 个引用
        public override void EnterJDoSomething()
        {
            if (nowSceneIndex == 1)
            {
                Game.changeScene(E_SceneType.Begin);
            }
            else
            {
                Environment.Exit(0);
            }
        }
    }
}

```

```

namespace 俄罗斯方块.Lesson1移植贪吃谁界面代码
{
    10 个引用
    enum E_SceneType
    {
        Begin,
        Game,
        End
    }

    11 个引用
    class Game
    {
        /// <summary>
        /// 游戏窗口的宽高
        /// </summary>
        public static int w = 50;
        public static int h = 35;

        //游戏当前场景
        public static ISceneUpdate nowScene;

        1 个引用
        public Game()
        {
            Console.CursorVisible = false;
            Console.SetWindowSize(w, h);
            Console.SetBufferSize(w, h);
            changeScene(E_SceneType.Begin); //默认开始界面
        }

        1 个引用
        public void start()
        {
            while (true)
            {
                nowScene?.upData(); //运用可空类型
            }
        }

        6 个引用
        public static void changeScene(E_SceneType type)
        {
            //开始切换前, 清理窗口
            Console.Clear();
            switch (type)
            {
                {
                    case E_SceneType.Begin:
                        nowScene = new BeginScene();
                        break;
                    case E_SceneType.Game:
                        nowScene = new GameScene();
                        break;
                    case E_SceneType.End:
                        nowScene = new EndScene();
                        break;
                }
            }
        }
    }
}

```

```

namespace 俄罗斯方块.Lesson1移植贪吃谁界面代码
{
    2 个引用
    class GameScene : ISceneUpdate
    {
        1 个引用
        public GameScene()
        {
        }

        2 个引用
        public void upData()
        {
        }
    }
}

```

```

namespace 俄罗斯方块.Lesson1移植贪吃谁界面代码
{
    /// <summary>
    /// 场景更新接口
    /// </summary>
    3 个引用
    interface ISceneUpdate
    {
        3 个引用
        void upData();
    }
}

```