任务40：扔色子 知识点（重点）

```csharp
#region 10、扔色子
2 个引用
static bool RandomMove(int w, int h, ref Player player, ref Player otherplayer, Map map)
{
    //首先判断玩家是否这一回合暂停，是的话直接返回
    if (player.isPause)
    {
        player.isPause = false;//不修改就一直暂停了
        return false;//false表示还没有到达终点
    }

    //随机一个值1~6
    Random r = new Random();
    int randNum = r.Next(1, 7);
    player.index += randNum;

    //判断是否到达终点
    if (player.index >= map.grids.Length - 1)
    {
        //已经到达终点
        player.index = map.grids.Length - 1;
        player.Draw(map);
        return true;
    }
    else//还没到达终点
    {
        //那就先找到这个位置的grid，然后判断这个grid本身是个什么类型的格子
        //在根据格子类型做对应的操作（炸弹、时空隧道、暂停等）
        E_PlayType type = player.type;//记录当前player的类型
        string playName = type == E_PlayType.Computer ? "电脑" : "玩家";
        //普通前进在第一行
        Console.ForegroundColor = ConsoleColor.White;
        Console.SetCursorPosition(2, h - 5);
        Console.Write("                    ");
        Console.SetCursorPosition(2, h - 4);
        Console.Write("                        ");
        Console.SetCursorPosition(2, h - 5);
        Console.Write("{0}正常前进{1}格", playName, randNum);
        switch (map.grids[player.index].type)
        {
            case E_Grid_Type.Normal:
                break;
            case E_Grid_Type.Boom:
                player.index -= 5;
                if (player.index <= 0)//不能变负的（比起点还小）
                {
                    player.index = 0;
                }
                Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Red;
                Console.SetCursorPosition(2, h - 4);
                Console.Write("                        ");
                Console.SetCursorPosition(2, h - 4);
                Console.Write("{0}遇到炸弹，后退5格", playName);
                break;
            case E_Grid_Type.Pause:
                //表示暂停的标志
                player.isPause = true;
                Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Blue;
                Console.SetCursorPosition(2, h - 4);
                Console.Write("                        ");
                Console.SetCursorPosition(2, h - 4);
                Console.Write("{0}遇到暂停，暂停一回合", playName);
                break;
            case E_Grid_Type.Tunnel:
                randNum = r.Next(0, 3);
                if (randNum == 0)//0表示炸弹
                {
                    player.index -= 5;
                    Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Red;
                    Console.SetCursorPosition(2, h - 4);
                    Console.Write("                        ");
                    Console.SetCursorPosition(2, h - 4);
                    Console.Write("{0}随机到炸弹，后退5格", playName);
                }
                else if (randNum == 1)//1表示暂停
                {
                    player.isPause = true;
                    Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Blue;
```

注释说明：
- w,h用于输出到屏幕
- map是为了取获取到对应的grid
- otherplay是为了时空隧道功能的交换位置
- 1、上来先判断是否暂停了，暂停了，直接返回
- 2、随机一个值1~6
- 3、移动后是否到终点，到了就返回
- 没有到
- 开始根据目标格子的类型来判断做什么事情

```csharp
                    Console.SetCursorPosition(2, h - 4);
                    Console.Write("                                    ");
                    Console.SetCursorPosition(2, h - 4);
                    Console.Write("{0}随机到暂停，暂停一回合", playName);
                }
                else//换位置，跟另一个玩家换位置
                {
                    player.index = player.index ^ otherplayer.index;
                    otherplayer.index = player.index ^ otherplayer.index;
                    player.index = player.index ^ otherplayer.index;
                    Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Yellow;
                    Console.SetCursorPosition(2, h - 4);
                    Console.Write("                                    ");
                    Console.SetCursorPosition(2, h - 4);
                    Console.Write("{0}随机到交换位置与{1}交换位置", playName,playName=="电脑"?"玩家":"电脑");
                }
                break;
            }

        }

        return false;//false表示没有结束
    }
#endregion
}
```