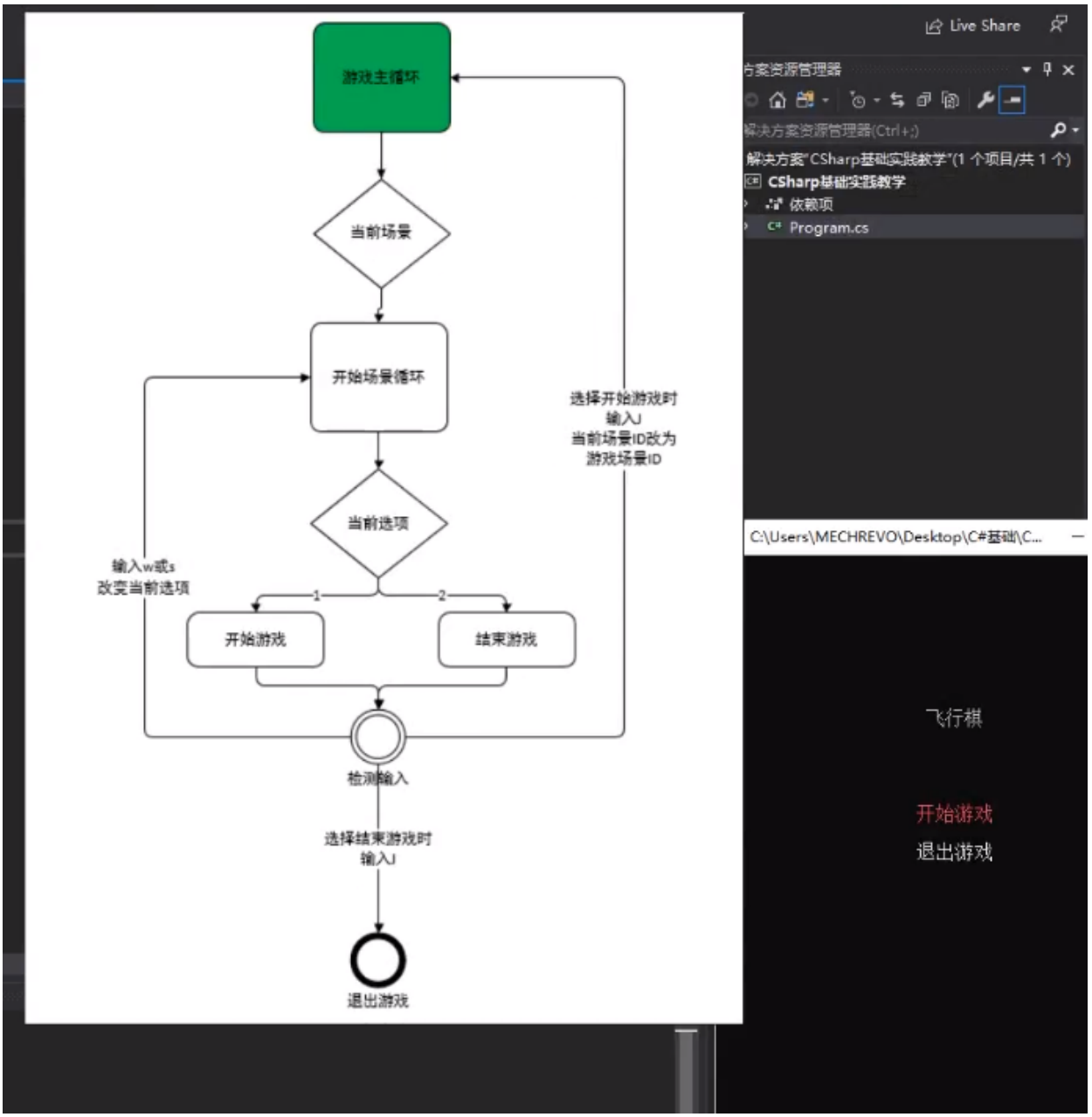
开始场景分析：


游戏主循环
当前场景
开始场景循环
当前选项
输入w或s
改变当前选项
1
2
开始游戏
结束游戏
检测输入
选择开始游戏时
输入J
当前场景ID改为
游戏场景ID
选择结束游戏时
输入J
退出游戏
Live Share
方案资源管理器
解决方案资源管理器(Ctrl+;)
解决方案"CSharp基础实践教学"(1 个项目/共 1 个)
CSharp基础实践教学
依赖项
Program.cs
C:\Users\MECHREVO\Desktop\C#基础\C...
飞行棋
开始游戏
退出游戏

```
#region 3、开始场景逻辑
1 个引用
static void BeginScene(int w,int h,ref E_SceneType nowSceneType)
{
    Console.SetCursorPosition(w / 2 - 3, 8);
    Console.Write("飞行棋");
    int curPos = 1;
    bool isExitScene = false;
    ConsoleColor consoleColor;
    //开始场景逻辑处理循环
    while (true)
    {
        Console.SetCursorPosition(w / 2 - 4, 13);
        consoleColor = curPos == 1 ? ConsoleColor.Red : ConsoleColor.White;
        Console.ForegroundColor = consoleColor;
        Console.WriteLine("开始游戏");
        Console.SetCursorPosition(w / 2 - 4, 15);
        consoleColor = curPos == 0 ? ConsoleColor.Red : ConsoleColor.White;
        Console.ForegroundColor = consoleColor;
        Console.WriteLine("退出游戏");

        switch (Console.ReadKey(true).Key)
        {
            case ConsoleKey.W:
            case ConsoleKey.S:
                curPos ^= 1;
                break;
            case ConsoleKey.J:
                if (curPos == 1)
                {
                    nowSceneType = E_SceneType.Game;
                    isExitScene = true;
                }
                else
                {
                    Environment.Exit(0);
                }
                break;
        }
        if (isExitScene)
        {
            break;
        }
    }
}
#endregion
}
```

每一个场景一个函数封装

用于给外部场景设置

update：Key是一个枚举
里面有所有的按键，这里直
接使用枚举
WSJ包括大小写

用标识标识退出大循环，走到
这里标识要进去游戏场景了

退出大循环