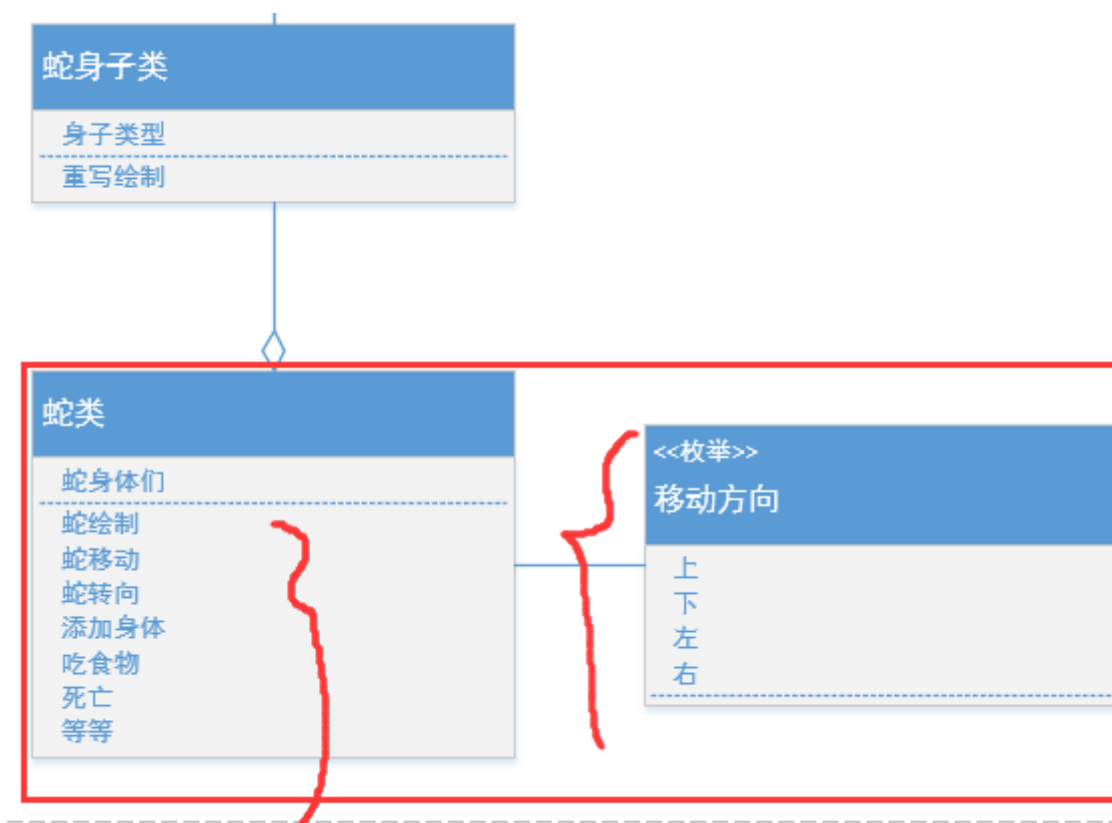


任务62：蛇移动 知识点



实现蛇的移动方向，实现蛇的移动，那么肯定是在update里面实现的，所以要先移动，在绘制，那么update在死循环中，移动很快，所以需要又其他方式让其慢下来，比如多线程、sleep、所以计数，这里先使用计数，让其移动：

```

namespace Snake.Lesson6
{
    6 个引用
    enum E_MoveDir
    {
        Up,
        Down,
        Left,
        Right
    }
    3 个引用
    class Snake :IDraw
    {
        private SnakeBody[] bodys;

        int nowNum;//记录蛇的长度

        private E_MoveDir dir;//蛇移动的方向
        1 个引用
        public Snake(int x,int y)
        {
            //粗暴给长度
            bodys = new SnakeBody[200];
            bodys[0] = new SnakeBody(x, y, E_SnakeBody_Type.Head);
            nowNum = 1;

            dir = E_MoveDir.Right;//默认开始往右边移动 移动方向默认是右边
        }

        2 个引用
        public void Draw()
        {
            //画身体
            for (int i = 0; i < nowNum; i++)
            {
                bodys[i].Draw();
            }
        }

        #region Lesson7 蛇移动

        1 个引用
        public void Move()
        {
            //移动前先清理掉最后一个位置
            SnakeBody body = bodys[nowNum - 1];
            Console.SetCursorPosition(body.pos.x, body.pos.y);
            Console.Write(" ");
            switch (dir)
            {
                case E_MoveDir.Up:
                    bodys[0].pos.y--;
                    break;
                case E_MoveDir.Down:
                    bodys[0].pos.y++;
                    break;
                case E_MoveDir.Left:
                    bodys[0].pos.x -= 2;
                    break;
                case E_MoveDir.Right:
                    bodys[0].pos.x += 2;
                    break;
            }
        }

        #endregion
    }
}

```

```
namespace Snake.Lesson2
```

```
{
```

2 个引用

```
class GameScene : ISceneUpdate
```

```
{
```

```
    private Map map;
```

```
    Lesson6.Snake snake;
```

```
    public int updateTime = 0;
```

1 个引用

```
    public GameScene()
```

```
    {
```

```
        map = new Map();
```

```
        snake = new Lesson6.Snake(40, 10);
```

```
    }
```

2 个引用

```
    public void upData()
```

```
    {
```

```
        if (updateTime == 30000000)
```

```
        {
```

```
            map.Draw();
```

```
            snake.Move();
```

```
            snake.Draw();
```

```
            updateTime = 0;
```

```
        }
```

```
        updateTime++;
```

```
    }
```

```
}
```

计数实现移动