效果展示：
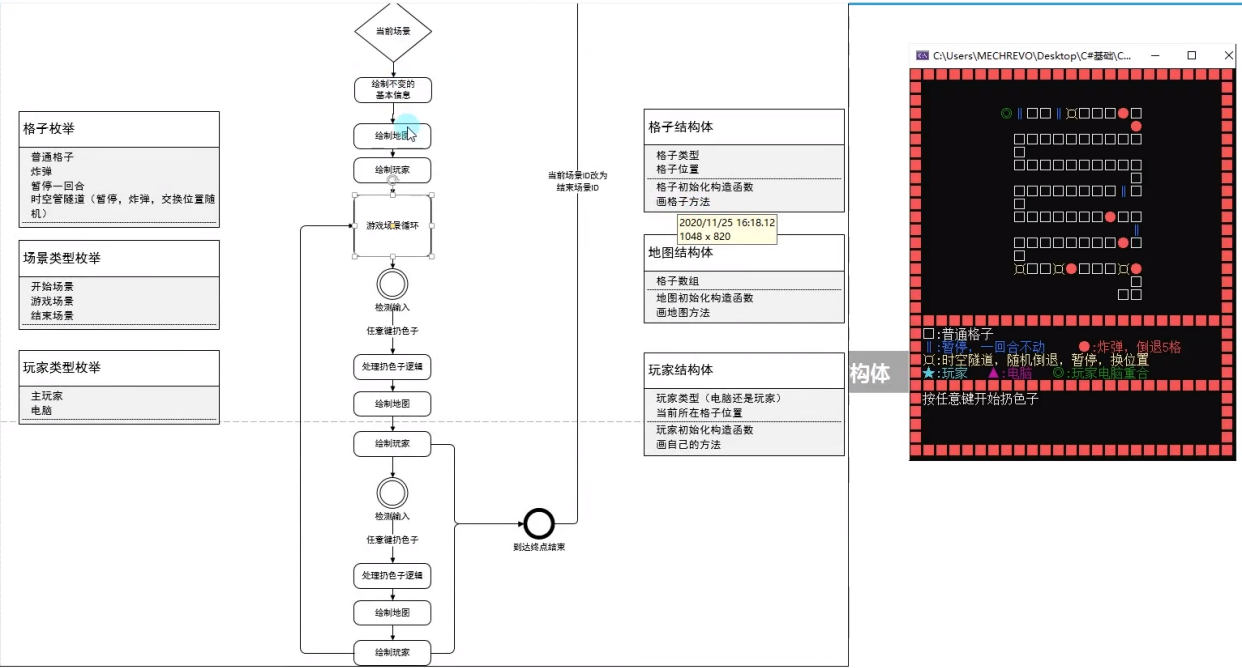


```
#region 设置墙体
1 个引用
static void DrawWall(int w, int h)
{
    Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Red;
    for (int i = 0; i < w; i+=2)
    {
```

```csharp
            //上
            Console.SetCursorPosition(i, 0);
            Console.Write("■");

            //中
            Console.SetCursorPosition(i, h-6);
            Console.Write("■");
            //中下
            Console.SetCursorPosition(i, h - 11);
            Console.Write("■");
            //下
            Console.SetCursorPosition(i, h - 1);
            Console.Write("■");

        }
        for (int i = 0; i < h; i ++)
        {
            Console.SetCursorPosition(0, i);
            Console.Write("■");
            Console.SetCursorPosition(w - 2, i);
            Console.Write("■");
        }
        //显示文字信息
        Console.ForegroundColor = ConsoleColor.White;
        Console.SetCursorPosition(2, h - 10);
        Console.WriteLine("□:普通格子");
        Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Blue;
        Console.SetCursorPosition(2, h - 9);
        Console.Write("||:暂停,一回合不动");
        Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Red;
        Console.SetCursorPosition(25, h - 9);
        Console.Write("●:炸弹,倒退5格");
        Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Yellow;
        Console.SetCursorPosition(2, h - 8);
        Console.WriteLine("∞:时空隧道，随机倒退，暂停，换位置");
        Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Cyan;
        Console.SetCursorPosition(2, h - 7);
        Console.Write("☆:玩家");
        Console.ForegroundColor = ConsoleColor.DarkMagenta;
        Console.SetCursorPosition(12, h - 7);
        Console.Write("▲:电脑");
        Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Green;
        Console.SetCursorPosition(22, h - 7);
        Console.Write("◎:玩家与电脑重合");
        Console.ForegroundColor = ConsoleColor.White;
        Console.SetCursorPosition(2, h - 5);
        Console.WriteLine("按任意键开始扔色子");
    }
}
```

□:普通格子
||:暂停,一回合不动   ●:炸弹,倒退5格
∞:时空隧道，随机倒退，暂停，换位置
☆:玩家   ▲:电脑   ◎:玩家与电脑重合

按任意键开始扔色子
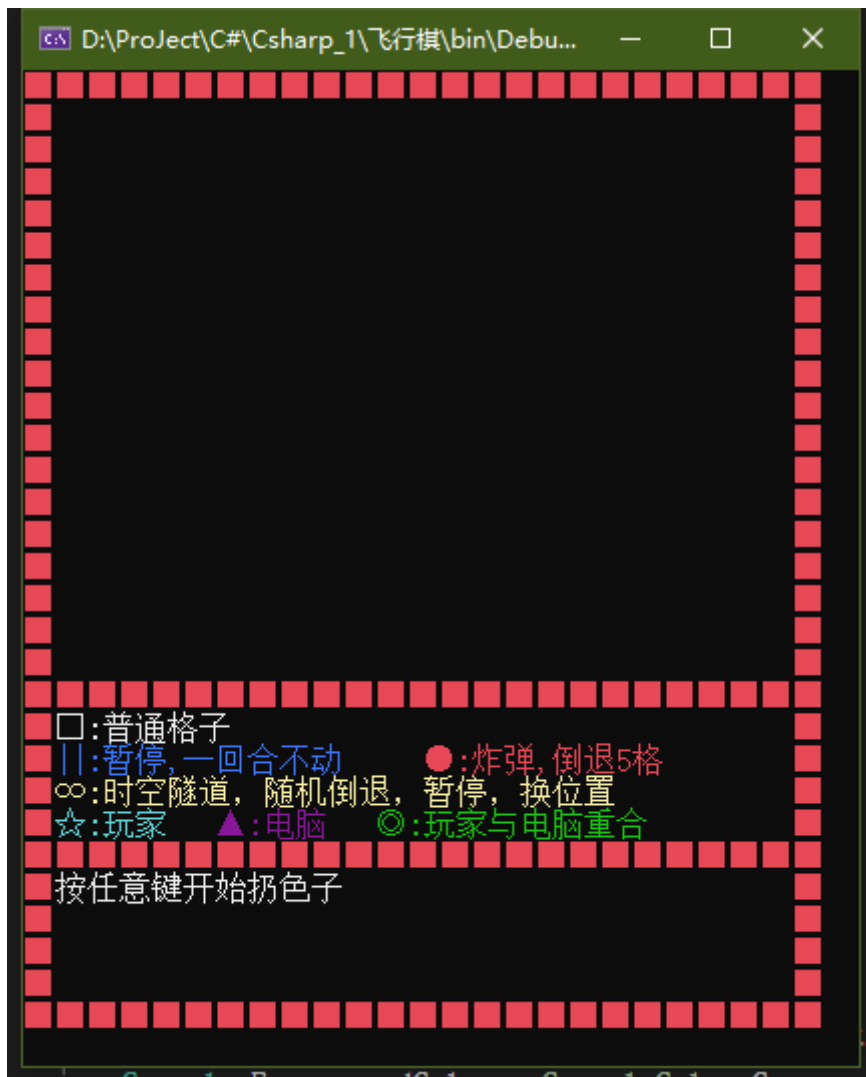
```csharp
#region 4、游戏场景逻辑
1 个引用
static void GameScene(int w, int h, E_SceneType nowSceneType)
{
    //绘制墙体
    DrawWall(w, h);
    //绘制地图
    //绘制玩家

    while (true)
    {

    }

}
```