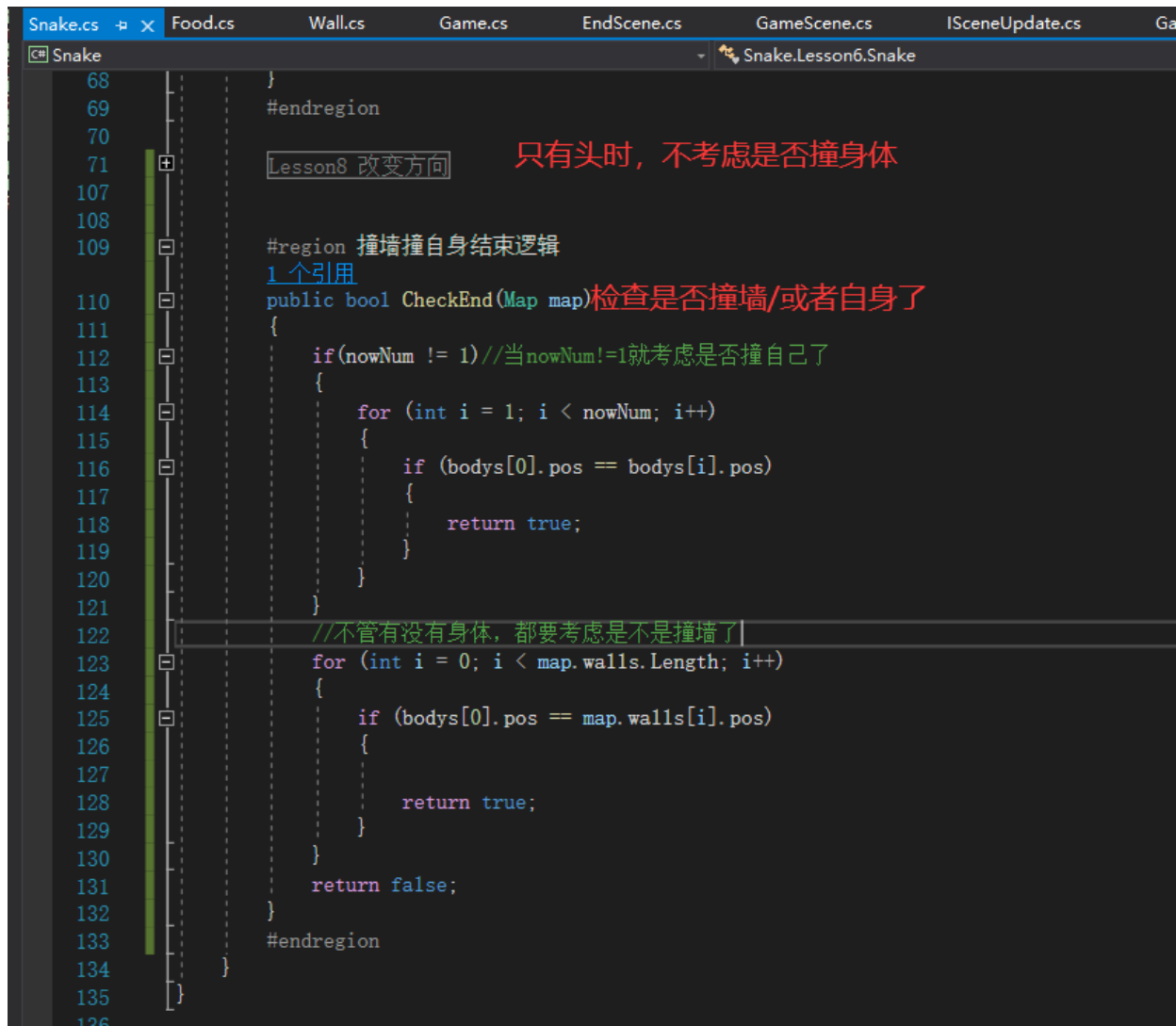


任务64：撞墙撞身体 知识点

7.撞墙撞身体结束游戏

撞墙，就是循环判断当前的头部是不是跟墙和自身的身体是否重合了：



因为蛇一直在动，所以需要每一次动的时候都要判断，所以也应该将其写在update中：

```

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 == 4000)
    {
        map.Draw();
        snake.Move();
        snake.Draw();
        if (snake.CheckEnd(map))//这里刚好有地图，就直接传入
        {
            Game.changeScene(E_SceneType.End); //切换到结束场景
        }
        updateTime = 0;
    }
    updateTime++;
    //new 判断有没有键盘输入，如果有才会进入if
    if (Console.KeyAvailable)//这里会导致循环变慢，所以上面的计数次数要减少
    {
        //检测输入输出，不能在间隔帧里面去处理，应该每次都检测，这样才准确
        switch (Console.ReadKey(true).Key)
        {
            case ConsoleKey.W:
                snake.changeDir(E_MoveDir.Up);
                break;
            case ConsoleKey.S:
                snake.changeDir(E_MoveDir.Down);
        }
    }
}

```

撞墙直接切换场景

```

1 个引用
public void start()
{
    //游戏主循环，主要负责 游戏场景逻辑的更新
    while (true)
    {
        //判断当前游戏场景不为空，就更新
        if (nowScene != null)
        {
            nowScene.upData();
        }
    }
}

```

主循环一直在调用场景的，update，切换场景后就是结束场景，就会调用结束场景的update