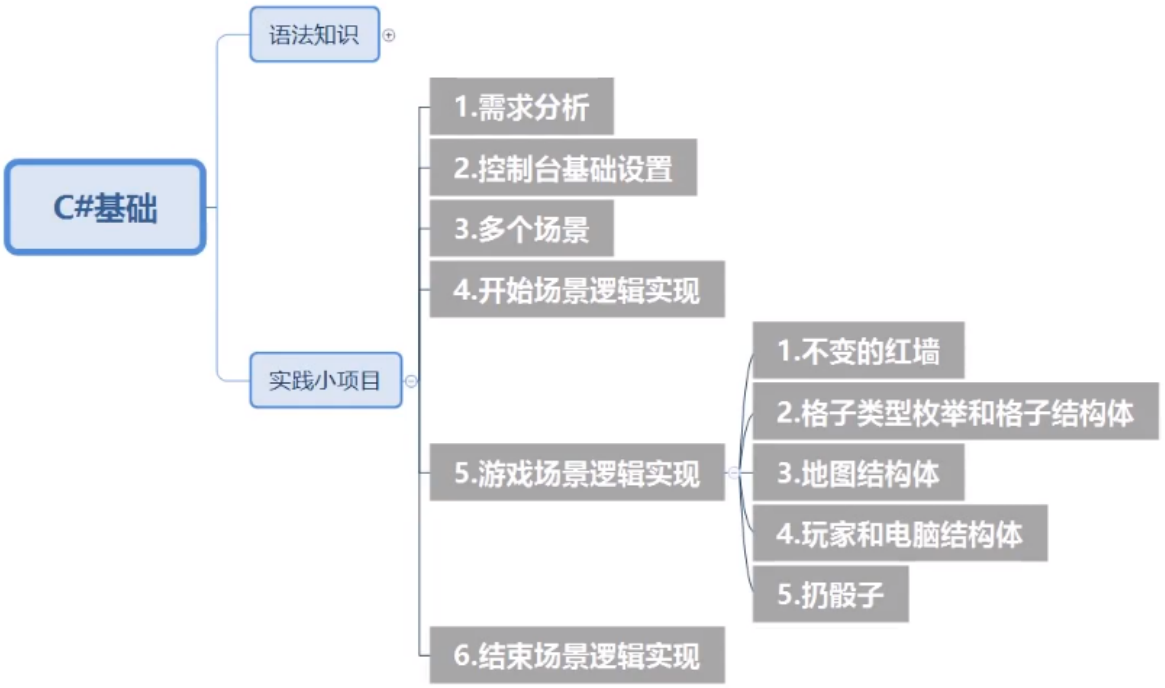
需求分析

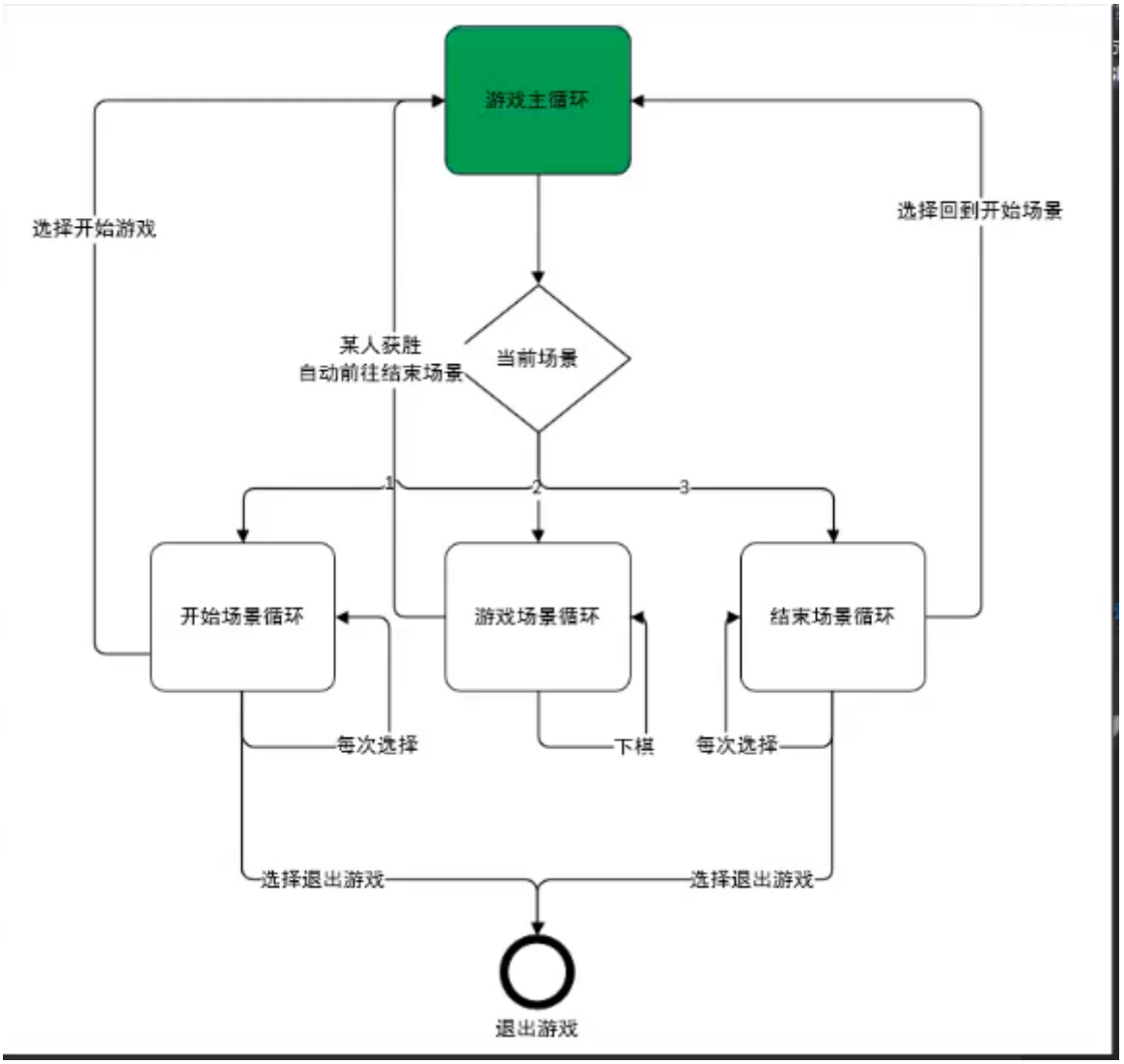


控制台设置：

```
#region 控制台初始化
0 个引用
static void ConsoleInit(int w,int h)
{
    Console.CursorVisible = false;
    Console.SetWindowSize(w, h);
    Console.SetBufferSize(w, h);
}
#endregion
```

```
#region 窗体大小设置
int w = 50;
int h = 30;
ConsoleInit(w, h);
#endregion
```

多场景：


游戏主循环
选择开始游戏
选择回到开始场景
某人获胜
自动前往结束场景
当前场景
1
2
3
开始场景循环
游戏场景循环
结束场景循环
每次选择
下棋
每次选择
选择退出游戏
选择退出游戏
退出游戏

```
#region 2、场景选择相关
/// <summary>
/// 游戏场景枚举类型
/// </summary>
0 个引用
enum E_SceneType
{
    /// <summary>
    ///    开始场景
    /// </summary>
    Begin,
    /// <summary>
    /// 游戏场景
    /// </summary>
    Game,
    /// <summary>
    /// 结束场景
    /// </summary>
    End
}
#endregion
```

```
0 个引用
static void Main(string[] args)
{

    窗体大小设置
    E_SceneType nowSceneType = E_SceneType.Begin;

    while (true)
    {
        switch (nowSceneType)
        {
            case E_SceneType.Begin:
                //开始场景
                Console.Clear();
                break;
            case E_SceneType.Game:
                //游戏场景
                Console.Clear();
                break;
            case E_SceneType.End:
                //结束场景
                Console.Clear();
                break;
        }
    }


    my
}
```