При стартирането на newGame() се задават четири параметъра от първоначалното меню:

изображенията за:

-змия

-„ябълка“ или „цел“

- background

- Както и скоростта на играта спрямо нивото на трудност.

Създават се snake и apple. Snake е масив в който се подреждат snakePiece, които от своя страна имат координати x и y.

Apple-а също има координати x и y, които се задават на random принцип.

Първоначално се задава default-на стойност на функцията crawling – „right“. Това е посоката, в която се движи първоначално змията.

Eventlistener-ите задават direction на функцията crawling. Crawling задейства функцията movement през определен период от време чрез setInterval и зададената скорост спрямо избраната от първоначалното меню трудност.

movement() приема като параметри готовите snake и apple и зададената от crawling посока –direction. Чрез тях придвижва змията в оказаната посока. Проверява дали е достигната целта чрез eatCheck и спрямо резултата змията остава същата или става с по-голяма, както и се създава нова „ябълка“ при необходимост. След това прерисува canvas-а чрез функцията drawSnake\*. След това проверява дали змията не е излязла от canvas-а или не се е „захапала“ чрез crashCheck.

Ако всичко е наред, движението продължава.

\* drawSnake също приема direction-а, защото чрез него създава посоката на главата на змията. Различните картинки, от които се образуват змията и „ябълката”, както и цвета на фона са от предадените параметри на newGame().

Функцията eatCheck извиква createResult и levelCheck, които съответно отговарят за резултата и нивото. На всеки 10 изядени „ябълки“ нивото се покачва, а скоростта се вдига.