#include <stdio.h>

#include <Windows.h>

#include <stdlib.h>

#include <time.h>

#include <conio.h>

#define ROW 22 //游戏区行数

#define COL 42 //游戏区列数

#define KONG 0 //标记空（什么也没有）

#define WALL 1 //标记墙

#define FOOD 2 //标记食物

#define HEAD 3 //标记蛇头

#define BODY 4 //标记蛇身

#define UP 72 //方向键：上

#define DOWN 80 //方向键：下

#define LEFT 75 //方向键：左

#define RIGHT 77 //方向键：右

#define SPACE 32 //暂停

#define ESC 27 //退出

//蛇头

struct Snake

{

int len; //记录蛇身长度

int x; //蛇头横坐标

int y; //蛇头纵坐标

}snake;

//蛇身

struct Body

{

int x; //蛇身横坐标

int y; //蛇身纵坐标

}body[ROW\*COL]; //开辟足以存储蛇身的结构体数组

int face[ROW][COL]; //标记游戏区各个位置的状态

//隐藏光标

void HideCursor();

//光标跳转

void CursorJump(int x, int y);

//初始化界面

void InitInterface();

//颜色设置

void color(int c);

//从文件读取最高分

void ReadGrade();

//更新最高分到文件

void WriteGrade();

//初始化蛇

void InitSnake();

//随机生成食物

void RandFood();

//判断得分与结束

void JudgeFunc(int x, int y);

//打印蛇与覆盖蛇

void DrawSnake(int flag);

//移动蛇

void MoveSnake(int x, int y);

//执行按键

void run(int x, int y);

//游戏主体逻辑函数

void Game();