**Задание проекта**

Мы хотим создать игру, в которой игрок будет управлять длинным, тонким существом, напоминающим змею, которое ползает по клеточному полю, собирая еду (яблоки), избегая столкновения с собственным хвостом и краями игрового поля. Каждый раз, когда змея будет съедать яблоко, она должна становиться длиннее и при переходе к новому уровню будет увеличиваться скорость передвижения змейки, что постепенно будет усложнять игру. Игрок сможет управлять направлением движения головы змеи (вверх, вниз, влево, вправо), а хвост змеи будет двигаться следом. Игрок сможет поставить игру на паузу.

В этой игре мы планируем сделать таблицу рекордов, бесконечное количество уровней, каждый уровень будет сменяться после того, как будет съедено 10 яблок. Также мы хотим добавить аудио сопровождение.