<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>Snake Run</title>

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css">

</head>

<body>

<div id="game-container">

<div id="snake"></div>

<div id="food"></div>

</div>

<script src="script.js"></script>

</body>

</html>

#game-container {

width: 400px;

height: 400px;

border: 1px solid black;

position: relative;

}

#snake {

width: 20px;

height: 20px;

background-color: green;

position: absolute;

}

#food {

width: 20px;

height: 20px;

background-color: red;

position: absolute;

}

// Variáveis do jogo

var snake = [{x: 200, y: 200}];

var food = {x: 0, y: 0};

var direction = "right";

var gameSpeed = 200;

var gameLoop;

// Função para iniciar o jogo

function startGame() {

createFood();

gameLoop = setInterval(moveSnake, gameSpeed);

}

// Função para criar a comida em uma posição aleatória

function createFood() {

food.x = Math.floor(Math.random() \* 20) \* 20;

food.y = Math.floor(Math.random() \* 20) \* 20;

document.getElementById("food").style.left = food.x + "px";

document.getElementById("food").style.top = food.y + "px";

}

// Função para mover a cobra

function moveSnake() {

var head = {x: snake[0].x, y: snake[0].y};

// Movimenta a cabeça da cobra na direção correta

if (direction === "right") {

head.x += 20;

} else if (direction === "left") {

head.x -= 20;

} else if (direction === "up") {

head.y -= 20;

} else if (direction === "down") {

head.y += 20;

}

// Verifica se a cobra colidiu com a parede ou com ela mesma

if (head.x < 0 || head.x >= 400 || head.y < 0 || head.y >= 400 || checkCollision(head)) {

clearInterval(gameLoop);

alert("Game Over!");

return;

}

// Adiciona a nova cabeça da cobra

snake.unshift(head);

// Verifica se a cobra comeu a comida

if (head.x === food.x && head.y === food.y) {

createFood();

} else {

snake.pop();

}

// Atualiza a posição da cobra no HTML

updateSnakePosition();

}

// Função para atualizar a posição da cobra no HTML

function updateSnakePosition() {

for (var i = 0; i < snake.length; i++) {

document.getElementById("snake").style.left = snake[i].x + "px";

document.getElementById("snake").style.top = snake[i].y + "px";

}

}

// Função para verificar se a cobra colidiu com ela mesma

function checkCollision(head) {

for (var i = 1; i < snake.length; i++) {

if (head.x === snake[i].x && head.y === snake[i].y) {

return true;

}

}

return false;

}

// Função para mudar a direção da cobra

function changeDirection(event) {

if (event.keyCode === 37 && direction !== "right") {

direction = "left";

} else if (event.keyCode === 38 && direction !== "down") {

direction = "up";

} else if (event.keyCode === 39 && direction !== "left") {

direction = "right";

} else if (event.keyCode === 40 && direction !== "up") {

direction = "down";

}

}

// Event listener para capturar as teclas pressionadas

document.addEventListener("keydown", changeDirection);

// Inicia o jogo

startGame();