**Pseudocode/Wichtige Anweisungen**Spielbeginn:  
- initialisiere Feldrand  
- initialisiere eine Frucht an 10 Adressen (möglichst NICHT Adresse für Kopf oder Feldrandelement)  
- Schlangenkopf in Feldmitte + 1 Körperteil nach erstem Tastendruck (Bewegung) an der gleichen Adresse  
- Wenn W, A, S, D gedrückt -> beginne das Spiel, stelle Taktfrequenz ein

Feldrand:  
 - wenn Adresse(Kopf) = Adresse(Feldrandelement) -> beende das Spiel, Game Over

Taktfrequenz:   
- alle 0,5 sec aktualisieren

Frucht:   
-wenn Adresse(Frucht) = Adresse(Kopf) -> lösche Frucht, neues Körperelement (löschen einmal aussetzen)

Schlangenkopf - Bewegung:  
- Wenn Taste (W, A, S, D) gedrückt, Bewegung nach oben, links, unten, rechts   
- Bewegung nach oben/unten: Adresse(Kopf) = Adresse(Kopf)-/+ 240  
- Bewegung nach links/rechts: Adresse(Kopf) = Adresse(Kopf)-/+ 8  
- Wenn letzte Bewegung links-> nächste Bewegung darf nicht rechts sein (wenn A, ignoriere D beim nächsten Tastendruck)   
- wenn Adresse(Kopf) = Adresse(Körperelement 1 bis n) -> beende das Spiel, Game Over  
  
Körpersegmente – Bewegung:  
- speichern der letzten Adresse des Kopfes, bei Bewegung: Adresse(Körpersegment 1) = alte Adresse(Kopf)  
- bei mehreren Segmenten, Von 1 bis n: Adresse(Körpersegment n) = Adresse(Körpersegment n-1)  
- bei letztem Segment ursprüngliche Adresse löschen