

Документация. Код 3.

1-3 строка - ипортируют библиотеки.

5 строка - инициализирует библиотеку rугате.

7-8 строка - устанавливают шрифт.

10-19 строки - назначаем цвета.

21 строка - размер окна, в котором запускается игра.

26 строка - размер пикселей, из которых состоит змейка.

27 строка - скорость, с которой перемещается змейка.

29 строка - размер текстов.

32-34 строки - функция для отображения текста.

36-38 строки - пишет количество очков.

40-42 строки - отображает змейку.

45 строка - цикл для игры.

49-50 строки - начальные координаты для змейки.

52-53 строки - генератор яблок.

56-57 строки - список для увеличения змейки и её длина.

59 строка - цикл, если игрок не вышел из игры.

61 строка - цикл, если игрок находится в меню выхода.

62-64 строки - визуал для меню выхода.

66-72 строки - считывают нажатие клавиш, и либо закрывают игру, либо перезапускают её.

74-89 строка - считывают нажатие клавиш.

90-91 строка - проверяет выход за границу, и если змейка выходит за пределы, то проигрыш.

92-93 строки - меняют координаты змейки.

95-96 строки - хз зачем.

98-99 строки визуал игры и отображение змейки.

100-103 строки - увеличивают размер змейки.

104-105 строки - проверяют, не превышает ли реальный размер змейки её максимальный, и если превышает, то удаляет последний элементы змейки.

107-109 строки - проверяет, не врезалась ли змейка в саму себя, и если врезалась, то завершает игру.

111 строка - добавляет элемент в змейку.

112 строка - вычисляет количество очков.

113-114 строки - отображают змейку и обновляют изображение.

115-118 строки - позволяют змейке есть яблоки и заодно генерируют новые яблоки.

120 строка - скорость змейки.

122-126 строки - завершение игрового цикла.