Игра змейка

Общие правила игры:

По некоторой области ползает нечто, похожее на змейку. Цель игры: вырастить змею как можно больше. Длина змеи увеличивается с поеданием еды. Конец игры произойдёт тогда, когда змея врежется сама в себя, либо в край поля (рамка).

Управление:

// Поле – матрица ХхY по которой движется змейка

**Управление** змейкой производится на клавиатуре, на стрелочках. В начале игры змейка стоит на месте, чтобы запустить игру нужно нажать любую стрелочку. Стрелочки задают направление движения змейки (вверх, вниз, влево, вправо).

- При нажатии клавиши вверх змейка начинает ползти вверх(голова змеи на следующий тик перемещается по координате Y вверх(координата Y увеличивается на 1)).

- При нажатии клавиши вниз змейка начинает ползти вниз(голова змеи на следующий тик перемещается по координате Y вниз(координата Y уменьшается на 1)).

- При нажатии клавиши влево змейка начинает ползти влево (голова змеи на следующий тик перемещается по координате X влево (координата Х уменьшается на 1)).

- При нажатии клавиши вправо змейка начинает ползти вправо (голова змеи на следующий тик перемещается по координате Хвправо (координата Х увеличивается на 1)).

После нажатия на клавишу управления змейка начинает ползти в эту сторону до тех пор, пока не изменить направления её движения. С каждым тиком игры тело змейки передвигается вслед за головой. Если змейка движется в одном направлении, а игрок пытается направить змейку в противоположном направлении, то ничего не произойдёт, змейка будет двигаться в первоначальном направлении. При выходе змейки за поле – появление змейки с противоположной стороны поля. При окончании игры появляется окно со счетом и там указана почта нашего кодера, при замечании ошибок, пользователи могут указать проблему и отослать программисту для исправления ошибок.