1. 基本完成的模块
2. 页面的布局

* <div></div>用来存放表格；
* 各个按钮：表格规模按钮，控制速度的按钮，以及开始游戏按钮；

1. 设置的对象

* 方向对象（蛇头的方向，上下左右）
* 规模对象（表格的规模，速度的大小，获得的分数）
* 控制按钮对象：

属性：蛇对象，食物对象；

方法：初始化表格，开始游戏

1. 蛇对象

属性：位置、蛇头方向，蛇的长度；

方法：运动

吃食物

设置蛇头运动的方向

1. 食物对象

位置属性

产生食物

解决问题的顺序：

1. 给按钮添加事件。
2. 随机产生食物的位置，但是食物的位置不能和蛇的位置重合
3. 让蛇运动起来，依次把后面位置赋值给前一个位置，然后通过监听键盘按钮改变蛇头的位置，判断游戏结束的条件（1.蛇撞到墙上，2.蛇身接在一块）；
4. 蛇吃食物（判断吃食物成功，然后每吃一个食物蛇身的长度增加1）；