## 因为是做已知的事。跳过问题定义与可行性研究

## 需求分析

1. 输入 “上下左右” IMG_256会动；
2. 蛇吃了食物会增长
3. 地图上随时出现一个食物（被吃了立马生成）
4. 可以随时按“空格”暂停
5. 撞到边界游戏结束
6. 记录最高分（读写文件）
7. Menu界面 （开始游戏， 查看最高分）

## 数据流图

## HIPO

我去啊，用jni写了getcah();

竟然还要写system(“cls”),那我为什么不用c语言写呢。。。

**放弃了，直接在unity3d里写c#的了。。**