# 模式

* 经典模式：

蛇头节点移动方式为瞬移，并只能水平或者竖直移动，不可斜着移动（直接修改transform，水平、竖直移动不可同时进行）

* 普通模式：

蛇头节点移动方式为平滑移动（使用插值或者translate）

* 无尽模式：

无边界限制的普通模式

# 操作方式

PC： 移动：上下左右=》wsad ||↑↓←→

加速移动：长按移动键1秒||空格

移动端：移动：EasyTouch 加速移动：Button

# 移动的实现原理

* **方式1：蛇头每次移动，每个蛇身（节点）都继承上一个蛇身（节点）的位置。**
* **蛇头移动**：具体实现方式：转弯逻辑修改蛇头的Rotation局部坐标，Y轴一直指向蛇头的正前方，之后不断让蛇头向Y轴前进。
* **蛇身移动**：当前蛇身节点只需要在前一个蛇身节点位置即可，不需要自己移动，转向
* **坑**
* 蛇身节点移动时候要从最后一个往前移动
* 蛇身不可以向蛇头移动方式一样（蛇身与蛇头转向一致，蛇身自己向自己的Y轴前进），否则会出现蛇头正方向指向身体现象
* 蛇身的密度跟蛇头每次移动的距离有关
* 上一次蛇头的位置与当前蛇头的位置容易混淆
* 方式2：蛇头每次移动，蛇身末尾最后一个（节点）直接移至蛇头移动之前的位置即可，但是这种方式在双色蛇身上改变贴图颜色会被教繁琐。
* 具体实现：

把蛇身最后一个节点坐标改为蛇头移动之前的位置，再新增一个List索引放在之前第一个蛇身节点之前位置，最后再删除最后一个List索引



