* is\_snakedead(Snake \*s)函数
* 函数说明

|  |  |
| --- | --- |
| 函数声明 | int is\_snakedead(Snake \*s); |
| 函数功能 | 检测贪吃蛇是否死亡 |
| 函数参数 | \*s，表示要判断的蛇s |
| 函数返回值 | * 1 ：表示死亡 ； 0 表示没死亡 |

详细函数设计思路：

贪吃蛇死亡的条件是碰到四周的墙壁，或者撞倒自己，则表示蛇应该死亡了，游戏应该结束。

1、碰墙壁是利用蛇头的坐标x，y与四条边框的值进行比较，当蛇头的x<0，或者x>最大列宽，或者y<0或者y>最大行高，则表示碰壁了。

2、蛇撞倒自己是在运动过程中检测蛇头是否撞倒自己的蛇身，利用循环，从第一个蛇身结点到最后一个蛇身结点，逐个与蛇头坐标进行比较，如果有相等的，则撞到自己，否则没有撞倒自己。

当蛇身碰壁或者撞倒自己的一种状况出现，返回1，否则0；

设计流程图：

开始

结束

否

是

否

是

获取下一个蛇身坐标

获取第一个蛇身坐标

是否与蛇头坐标重合

是否超出边界