

Основы программирования на языке "Java" для школьников. Модуль 4

Проверяем, что голова змейки перемещается в ячейку с объектом для поедания, такой объект отмечен значением "минус единица" в массиве: -1.

```
// Если съеден объект
    if (mas[gY][gX]==-1)
    {
        // Генерируем новый объект для поедания
        make_new();
        // Увеличиваем количество очков на 10
        kol += 10;
    }
```

Если объект съеден, то создаем новый объект для поедания с помощью метода **make_new()** и увеличиваем количество очков на 10.

В самом конце метода помещаем единицу в новую позицию головы змейки:

```
// Помещаем голову змейки в новую позицию
    mas[gY][gX] = 1;
```

Обратите внимание, что до этого мы изменили только значения переменных **gY** или **gX**, которые отвечают за позицию головы змейки, но значение в массиве устанавливаем в самом конце.