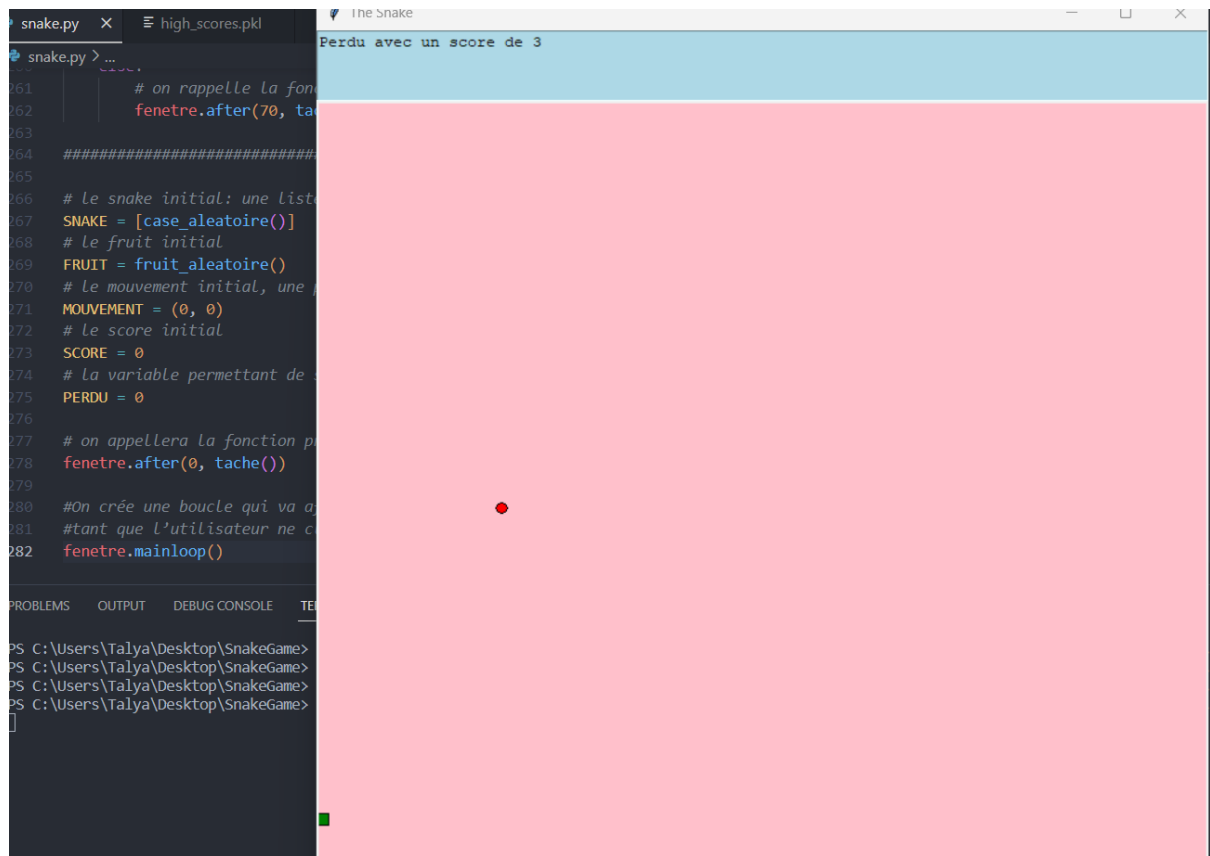


snake game



```
snake.py x high_scores.pkl The Snake
Perdu avec un score de 3

snake.py >...
# on rappelle la fon
fenetre.after(70, ta
#####
# Le snake initial: une list
SNAKE = [case_aleatoire()]
# Le fruit initial
FRUIT = fruit_aleatoire()
# Le mouvement initial, une f
MOUVEMENT = (0, 0)
# Le score initial
SCORE = 0
# La variable permettant de
PERDU = 0
# on appellera la fonction p
fenetre.after(0, tache())
#On crée une boucle qui va a
#tant que l'utilisateur ne c
fenetre.mainloop()

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TE
PS C:\Users\Talya\Desktop\SnakeGame>
PS C:\Users\Talya\Desktop\SnakeGame>
PS C:\Users\Talya\Desktop\SnakeGame>
PS C:\Users\Talya\Desktop\SnakeGame>
```