СПРОБУЙТЕ ЗРОБИТИ КОЛЕКТИВНО!!!

Інтерфейси:

IComparable (метод compateTo),

IMoveAble (метод moveTo(int, x, int y))

Клас, що представляє одну ланку змії - SnakeElement

поля:

label - поле узгальненого типу (символ або число), яке предствляє елемент

при виведенні

x,y – координати клітинки на полі

методи:

moveTo - переміщення,

hide – зникнення з екрану,

show – поява на екрані,

createNextElement – абстрактний метод, який генерує наступний елемент за деякими правилами.

//------------------------------------------------------

Клас SymbolElement – нащадок SnakeElement (генерує наступного такого же як і сам)

Клас NumberElement – нащадок SnakeElement (генерує наступного з міткою-числом на одиницю більшою)

//------------------------------------------------------

Клас Snake:

поля:

масив покажчиків на елементи

напрямок vx, vy;

методи:

move – переміщення;

генерування приманки;

чи вкусила себе змія;

додавання нової ланки;

перевірка чи вихід за межі поля

//------------------------------------------------------

Клас Game

поля:

змія

методи:

run.