编译环境：vscode

与源代码相比新增功能：

1.控制：鼠标点击设定方向向量，蛇身按照该方向移动，如果按住鼠标不放，则可以跟随鼠标移动。【实现的作业要求】

另外，由于在方向转交大于135°时视觉上会发生头结点与2或3结点的重叠，略小于135°时由于原方向不同，极易误判头结点与2,3两结点碰撞，而这是不可能的。所以设定当新运动方向与旧运动方向夹角小于135度时才能改变方向，且死亡判定从第四个结点开始判断。

【实现的新增功能】

2.水果：重写了随机数发生器，使得水果等几率在任意位置出现。新增黑色、棕色、红色、蓝色、绿色、共5种水果，且贪食蛇吃了黑色、棕色水果不增加其长度，红色、蓝色、绿色水果增加的长度分别为3、2、1。增加的长度初始叠加在贪吃蛇尾部。系统随机生成上述5种水果，保持黑色和褐色水果所占比例为25%，其他的占75%。【实现的作业要求】

3.精灵：每一个节点都采用20\*20的png图片绘制。头部不重复，身体每6个重复一次【实现的作业要求】

4.整体界面：按4(象牙色), 5(粉色), 6(古董白)修改背景的颜色，默认是4象牙色。按1(绿松石色), 2(橄榄色), 3(印第安红)修改网格线颜色，按0关闭网格线，默认是0.【实现的作业要求】