SnakeManager

- xDirection : int = 1

- yDirection : int = 0

- hitSelf : int = 0

. In: it Construction A way of the Construction of the Constructio

 $+\ InitSnake(snakeArray[]:SnakeBodyPart,\ snakeLength:int):void$ 

+ UpdateSnake(snakeArray[] : SnakeBodyPart, snakeLength : int, worldWidth : int, worldHeight : int) : void

+ GrowSnake(snakeArray[] : SnakeBodyPart, snakeBodyLength : int) : void

+ SnakeHitSelf() : int - GoLeft() : void

- GoRight(): void

- GoUp() : void

GoDown() : voidCheckInput() : void

Chaple Chales Dady

