BẢN THIẾT KẾ GAME RẮN SĂN MỒI

* THỂ LOAI: GAME CONSOLE (NO HOOK)
* AUTHOR: BY ME
* MÔ TẢ GAME

+ Gồm 1 bảng console là mảng 2 chiều: 80x100

+ Viên ngoài: tô vàng (chạm vào là thua)

+ Phím chức năng: ←↑→↓

+ Rắn tự động chạy theo hướng đang di chuyên với tốc độ phụ thuộc vào số điểm

+

\* Thuật toán: Dùng Queue (hang đợi)

- Ban đầu gán hang đợi là (4,4,4)[quy ước 1,2,3,4 tương ứng hướng di chuyển là lên xuống trái phải]

- Mỗi lần cho di chuyên thì cập nhật:

+ biến RearWay = pop();// lấy ra phần tử đầu

+ bắt phím di chuyển và gán vào hang đợi: push(queue, FrontWay); với frontWay = EnWay();//bắt hướng di chuyển

* Cập nhật các vị trí sau di chuyển tùy thuộc hướng di chuyển (có kiểm tra gameOver)
* Sleep(speed);
* Kiểm tra điều kiện gameOver
* Nêu gameOver == false => quay lai bước đầu
* Eixt(0);

\*NOTE FUNC:

- PaintMap: vẽ map

- setMap: cài đặt rắn và map ban đầu

- setItem: random tọa độ item sau khi ăn mồi

- EnWay : bắt key di chuyển

-\*QUEUE:{int front,rear,count; int a[Maximun]}

- void push(QUEUE, int n);//thêm n vào cuôi hang đợi

- void push\_front(QUEUE, int n);//thêm n vào đầu hang đợi

- int pop(QUEUE);// lấy phần tử đầu tiên của hang đợi ra

-