实体驱动:

1. 蛇
2. 食物
3. 地图

游戏规则:

1. 蛇每吃到一个食物,就会长长一节
2. 蛇咬到了石头,或者咬到了自己都会死亡
3. 蛇初始化的时候只有三个节点,而且出现在地图的正中央位置
4. 食物是可以随机出现的,但是食物不能出现在石头上,可以出现在蛇身上
5. 地图有空地和石头

第一步:把一下的图形存储到一个容器上面,当我把该容器的元素全部输出时,就出现该图形

用二维数组存储

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

\* \*

\* \*

\* \*

\* \*

\* \*

\* \*

\* \*

\* \*

\* \*

\* \*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

|  |
| --- |
| package com.lw.snake;  public class SnakeGame{  //宽  public static final int WIDTH=30;  //高  public static final int HEIGHT=12;  //地图  char background[][] = new char[HEIGHT][WIDTH];  //初始化地图  public void initBackground(){  for(int rows=0;rows<HEIGHT;rows++){  for(int cols=0;cols<WIDTH;cols++){  if(rows==0||rows==HEIGHT-1||cols==0||cols==WIDTH-1){  this.background[rows][cols] = '\*';  }else {  this.background[rows][cols] = ' ';  }  }  }  }  public void showBackground(){  for(int rows=0;rows<HEIGHT;rows++){  for(int cols=0;cols<WIDTH;cols++) {  System.out.print(this.background[rows][cols]);  }  System.out.print('\n');  }  }  public static void main(String args[]){  SnakeGame game = new SnakeGame();  game.initBackground();  game.showBackground();  }  } |