Rame. To Do:

* Scrieti o functie care calculeaza pozitia si directia (in radiani) unei rame (de index xWorm) la inceputul jocului. Se va tine seama de dimensiunea ferestrei jocului (xScreenWidth, xScreenHeight), de numarul de jucatori (xWorms) si de lungimea ramelor (constanta).

**void WormInitialPosition(unsigned char xWorm, unsigned char xWorms, int xScreenWidth, int xScreenHeight, SDL\_Point &ptStartPoint, double &xDirection)**