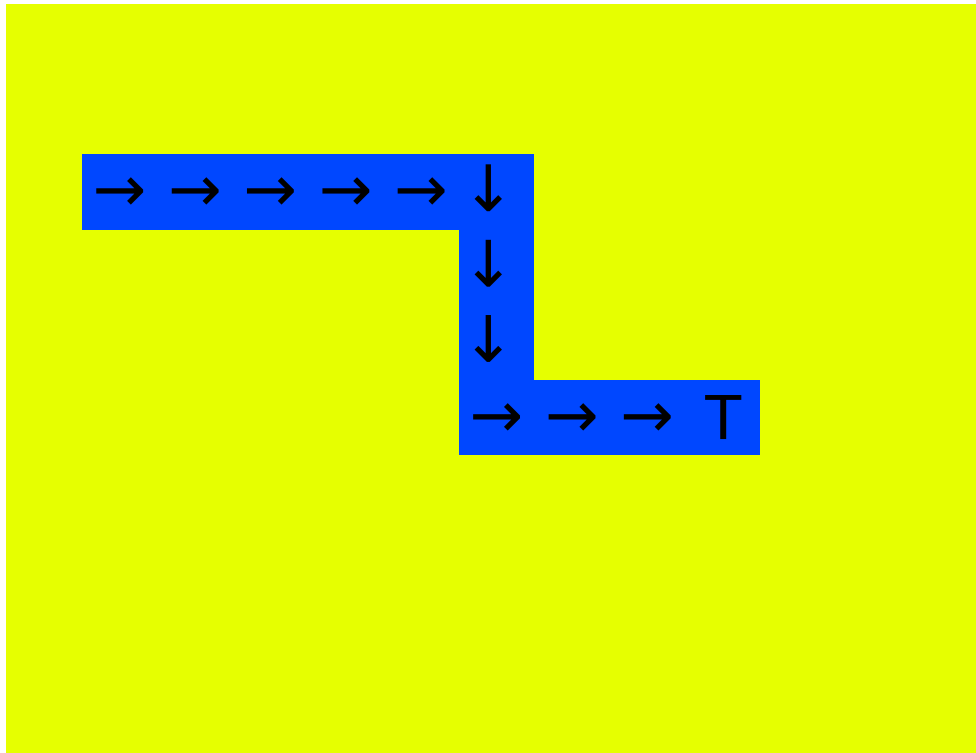


Voici le fonctionnement de l'algorithme permettant de facilement faire avancer le ver, sans pour autant avoir trop de calculs à effectué, dépendant de la longueur du ver :

1. Nous enregistrons dans un tableau représentant le niveau parcouru la direction que prenait le ver à ce moment du jeu tel que : Ici, le T représentant la tête, et donc la position actuelle, bien sûr, le bout opposé représente la queue et donc la partir que nous devons effacer.



2. En conservant alors les coordonnées, non seulement de la tête, pour y enregistrer la direction une fois fixée, mais aussi de la queue, nous avons tout les éléments pour avoir la prochaine position du ver :
3. Nous savons, ici, que a ce moment le ver allait vers la droite (non seulement parce que visuellement nous le voyons, mais surtout car le tableau l'indique), donc nous savons alors que dès que nous aurons effacé ce bout de queue, le prochain bout sera la case située à droite de la case courante.