有限状态机LSM

设计了上面这个简单的有限状态机。用状态设计模式实现（方便扩展）。  
MainMenu 游戏的标题界面  
Option 是游戏标题界面按键进入option选项，里面可以选关等设置。  
InGame 当然就是游戏进行的蛇吃蛋状态咯。进入该状态时会随机生成地图。  
Setting 主要是游戏进行时呼出的设置界面，名字取得不好。  
StageClear 是每关结束后显示分数credit的界面。此状态回到InGame即是进入下一关。下一关速度增加。  
GameOver 显示GameOver时的信息。撞石头或者撞自身会gameover  
  
loop()中的  
context.cycle(); 是游戏逻辑循环；  
context.draw(); 是游戏的渲染循环；