Змейка представлена в виде прямоугольника

Управлять перемещением змейки можно с помощью специального класса Pygame KEYDOWN.

Если змейка попадает на границу экрана, то игрок терпит поражение, а игра заканчивается.

Используем библиотеку random, чтобы «еда» появлялась в случайном месте на игровом поле. Когда змейка «съедает» еду, то её длина будет увеличиваться.

Для отображения счета игры создана функция Score.