

对象编号	对象名称
001	Block
002	Snake
3	Form 1

## 贪吃蛇称霸世界对象:

属性列表
private int x;
private int y;
private int size;
public List<Block> snakeList = new List<Block>();
public Point Head = new Point();
private int forld;
public static int unit = 20;
public int[][] mapGrid = new int[30][];
public bool isGamePalying = false;
public bool isGameOver = false;
public int score;

描述

备注
横坐标 x
纵坐标 y
块的大小
用于存放蛇的集合
蛇头
方向， 1 蛇上 2 蛇下 3 蛇左 4 蛇右， 也可以用来认知下一个蛇方块的位置
设定每一个网格的大小
设定地图的网格
标记游戏开始
标记游戏结束
定义游戏分数