

功能编号	功能描述
001	Block类的构造方法，用于描述“块”的位置和大小
002	Block类的绘画方法，用于画“块”
003	Block类的绘画方法，用于清除“块”
004	Snake类的构造方法，用于构建“蛇”对象
005	Snake类的绘画方法，用来画蛇
006	Snake类的绘画方法，用来清除蛇
007	Snake类的绘画方法，用来清除蛇尾，达到蛇向前移动的目的
008	Snake类的成员方法，用于新生蛇头，保证蛇不断移动
009	Snake类的成员方法，用于判断蛇是否咬到自己
010	Snake类的成员方法，用于使蛇向上移动
011	Snake类的成员方法，用于使蛇向下移动
012	Snake类的成员方法，用于使蛇向左移动
013	Snake类的成员方法，用于使蛇向右移动
014	Food类的绘画方法，用来画食物
015	Food类的绘画方法，用来产生新食物
016	确定游戏登录
017	游戏初始化
018	游戏开始
019	游戏结束

020	刷新页面，来保证蛇的移动
021	重新开始
022	控制蛇的移动
023	取消游戏主页面
024	签到
025	更改游戏难度
026	返回大厅

备注
public Block(int x, int y, int objSize)
public virtual void Draw(Graphics g, Color c)
public void clear(Graphics g, Color c)
public Snake(int snake_size, int snakeX, int snakeY, int[][] mapGrid)
public override void Draw(Graphics g, Color c)
public void Clear(Graphics g, Color c, int[][] mapGrid)
public void MoveTail(Graphics g, Color c, int[][] mapGrid)
public void MoveHead(Graphics g, Color c)
public bool IsTouchMyself(int x, int y)
public void moveUp()
public void moveDown()
public void moveLeft()
public void moveRight()
public override void Draw(Graphics g, Color c)
public Food NewFood()
private void btEnter_Click(object sender, EventArgs e)
private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
void GamePlay()
void GameOver()

private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
private void btStart_Click(object sender, EventArgs e)
private void Form1_KeyDown(object sender, KeyEventArgs e)
private void btEnterGame_Click(object sender, EventArgs e)
private void btSign_Click(object sender, EventArgs e)
private void comboBox1_SelectedIndexChanged(object sender, EventArgs e)
private void button_return_Click(object sender, EventArgs e)