贪吃蛇游戏设计

1. 地图

高度

宽度

像素

原子—类似小的div,小网格

x--

y--

显示画布的功能

2.食物

宽度—原子大小

高度—原子大小

功能，在地图上显示

3.蛇

蛇身 头体尾

功能：

1. 运动
2. 控制方向
3. 撞到边界，游戏结束，重新开始
4. 遇到食物，蛇身增长
5. 自己撞到自己，游戏结束，重新开始

4.规则

1.每升一级，有级别号

2.每升一级，速度加快

3.每身一级挑战难度增加

业务流程的实现

创建每个对象，相互使用对象

开始，暂停