

```

//Controll
void Keyboard();
metoda wykrywająca ruch gracza (w lewo, w prawo, w dol, w gore)
bool Getleft();
getter zwracający wartość sygnału ruchu w lewa strone
bool Getright();
getter zwracający wartość sygnału ruchu w prawa strone
bool Getup();
getter zwracający wartość sygnału ruchu w gore
bool Getdown();
getter zwracający wartość sygnału ruchu w dol

//Display

void Clear();
Nie powoduje migania ekranu
void Show(Controll controll, Fruit *fruit, Snake snake, GameLogic &gameLogic, int
points);
Odświeża mapę

//Fruit

int GetY();
getter zwracający wartość współrzędnej y
int GetX();
getter zwracający wartość współrzędnej x
void SetY(int a);
setter zmieniający wartość współrzędnej y
void SetX(int a);
setter zmieniający wartość współrzędnej x
string GetMark();

getter zwracający oznaczenie „graficzne” (litera „a”) na mapie

//GameLogic

void SnakeMoving(Controll &controll, Snake &snake, Map &map);
metoda sprawdzająca logikę dla weza
bool FruitLogic(Snake &snake, Fruit *fruit, Controll controll);
metoda losująca nowy owoc na mapie
Body _body[Snake::sizeOfSnake];

Tablica przechowująca ostatnią pozycję ciała weza

//map

int GetWidth()const;
getter zwracający szerokość mapy
int GetHeight()const;

getter zwracający wysokość mapy

//Snake
int begin;
zmienna określająca początek weza
int end;
-||- koniec weza
Body body[sizeOfSnake];

```

Tablica przechowująca aktualną pozycję ciała weza

```
void SetYBody(int a);
```

setter zmieniający pozycję y danej części weza

```
void SetXBody(int a);
```

setter zmieniający pozycję x danej części weza