

地图

看成是坐标

蛇

结构体，存储蛇的每个蛇身的坐标和指向下一个蛇身的指针

死亡条件（与用户无关）

撞到自身，有两个蛇身的x，y坐标重合

撞到墙，x，y坐标与墙重合

食物

吃到食物（只能是蛇头吃到）吃到后随机生成新食物的坐标

流程

初始化

：蛇身初始位置，食物初始位置，蛇头初始方向

循环：

与用户无关的更新

：判断是否撞到自身，是否撞到墙，是否吃到食物：蛇身自然移动

与用户有关的更新

：通过wasd控制蛇头方向，改变方向变量

函数：

初始化函数init

显示当前状态的函数show

判断是否死亡的函数isdead

判断用户输入方向的函数ch_dire

蛇移动的函数move

是否吃到食物的函数iseate

变量：

全局变量score存储分数

dire存储方向