1. **Описание**

**Snake** (**Питон**, **Удав**, **Змейка** и др.) — [компьютерная игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_игра), возникшая в середине или в конце 1970-х.Игрок управляет длинным, тонким существом, напоминающим [змею](https://ru.wikipedia.org/wiki/Змея), которое ползает по [плоскости](https://ru.wikipedia.org/wiki/Плоскость_(геометрия)) (как правило, ограниченной стенками), собирая еду (или другие предметы), избегая столкновения с собственным хвостом и краями игрового поля.

1. **Реализация**

Класс «Border» отвечает за создание стенок. В классе «Food» генерируются случайные координаты еды. Движение змейки по полю реализовано в классе «Snake».

Управление осуществляется с помощью стрелок на клавиатуре.

1. **Технологии и библиотеки**

В проекте использовались следующие библиотеки:

* PyGame
* Random