

程序设计

程序由三个部分组成：主程序、用户管理、游戏。

程序开始有两个函数：

welcome：与键盘绑定，进入用户选择界面或者退出游戏；

rewritefile：进行用户数据的存储。

1.主程序

初始化程序所需变量，显示主界面，将 welcome 函数与键盘绑定。

2.用户管理

init：初始化用户列表；

selectuer：显示用户选择界面，将 select 函数与键盘绑定；

select：与键盘绑定，进行用户管理操作；

createuser：显示创建/修改用户界面，将 inputname 函数与键盘绑定；

inputname：与键盘绑定，进行输入用户名操作。

3.游戏

draw_wall：在画布上画墙；

draw_snake：在画布上画蛇；

draw_food：以单词为参数，在画布上画单词字母形式的食物；

nextstep : 以 delay 为参数 , 在 delay 毫秒的延迟后让蛇走下一步 , 并执行吃到食物判定与死亡判定 ;

move : 与键盘绑定 , 用于控制贪吃蛇的方向 ;

play : 与键盘绑定 , 控制游戏流程 ; 若游戏开始 , 将 move 函数与键盘绑定 ;

game : 游戏初始化 , 将 play 函数与键盘绑定 ;

showword : 展示单词 ;

gameover : 进行游戏结束后操作 , 显示得分并储存数据 , 将

afterover 函数与键盘绑定 ;

afterover : 与键盘绑定 , 进行继续游戏或者返回用户选择界面的操作。