Игра “Змейка”

Для разработки игры мы будем использовать библиотеку “PyGame”

Смысл игры: собрать как можно больше яблок и не удариться об свой хвост или стенку

1. Игра состоит из квадратного клеточного поля размером x на х
2. При запуске создается окно с кнопкой “Начать игру”(возможно будет поле для ввода имени)
3. На поле в середине создается змейка
4. Яблоко создается в любой из незанятых клеток(В том числе и во время игры, чтобы яблоко не создалось “под змейкой”)
5. Пользователь управляет 4-мя стрелками. Змейка поворачивает голову
6. При проигрыше создается окно с кнопками “Начать заново” или “Выйти из игры”