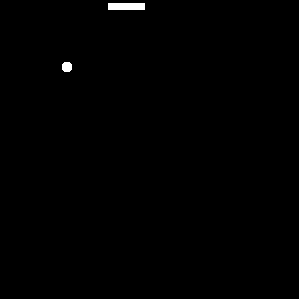
效果图：[附件\46 贪吃蛇算法.gif](附件/46   贪吃蛇算法.gif)



设计：

3个关键元素：方阵，食物，蛇

状态构成： 蛇的状态+食物位置

状态转移：蛇移动到食物的位置，转移到下一个状态

状态判定：

相似问题：吃豆人程序

本质上是搜索问题。

利用广度优先搜索，在10\*10的地图上都需要很久的时间。不过，问题已经解决了部分。