

项目流程

简单实现

Obj

- 蛇头：用圆形代替（颜色随便、整数大小）
- 蛇身：正方形代替（整数大小）
- 食物：红色圆形（整数大小）
- 地图：整数大小的地图（尽量净面）

规则

蛇

- 蛇头：只能上下左右移动且不能反方向移动、移动速度按整数
- 蛇身：每次增加1

食物

- 食物触发检测及食物消失与蛇身增长
- 食物生成位置不能为蛇身以及蛇头当前位置

地图

- 地图边界触碰检测（Death）：结束游戏

地图可以最后添加，先实现蛇与食物规则

进阶

进阶一（选）

- 添加蛇身运动动画
- 添加蛇吃食物的音效
- 添加游戏背景音乐

进阶二 (选)

- 连接数据库保存游戏数据
- 制作游戏界面