贪吃蛇

# 前期准备

准备三个类

1. 地图类

长：800px

宽：400px

颜色：灰色（#dddddd）

位置：absolute

相关方法

显示方法：主要把地图按相关属性进行显示

1. 食物类

宽度：20px

高度：20px

颜色：green

位置：absolute

横纵坐标(随机出现)，x=0,y=0.

显示方法：显示在地图中 食物随机显示位置

横坐标：必须在0-39之间

纵坐标：必须在0-19之间

随机数：Math数学类下的random方法，返回0-1之间的小数

Math.random()\*40 0-39之间 Math.floor(Math.random()\*40)

Math.floor(Math.random()\*20)

1. 蛇类分析

相关属性:

宽度：20px

高度：20px

位置：absolute

颜色：green

三节：使用数组保存蛇节信息（横坐标，纵坐标，颜色）

蛇默认运动方向：right

2)相关方法

显示方法：用于按照以上相关属性显示蛇的相关信息

# 2.定义一个方法让蛇运动起来

之所以蛇可以运动，我们只需要做一件事，让蛇头决定运动方向，蛇节坐标与前一个坐标进行互换操作。

# 决蛇身不断加长的问题

# 根据键盘案件改变蛇的运动方向

# 让蛇吃食物

在运动过程中，只要判断舌头坐标与食物坐标重合就代表吃到食物。