图片按钮：image+button控件

设计逻辑：蛇头：一、Move 1.自身移动（突变，transform，invoke.repeat）

2.管理所有蛇身移动(方法一：让蛇身移动到前一个身体的上一个位置 方法二：把最后一个节点挪到蛇头后面的那个节点)（使用方法一，因为双色蛇身）

二、Eat 1.增加蛇身（在尾巴加）

2.销毁食物

三、Die

四、传送位置（transform变成负的）

使用UGUI制作游戏，用image创建蛇头

获取位置：gameObject.transform.localPosition（position是根据世界原点为中心 localPosition是根据父节点为中心,如果没有父节点,localpositon和position是没有区别的）

移动代码逻辑：用**InvokeRepeating**(string **methodName**, float **time**, float **repeatRate**);方法【Invokes the method methodName in time seconds, then repeatedly every repeatRate seconds.】重复调用Move方法，Move方法中在tranform,localPosition上加固定step，并在update中if判断键盘输入方向来决定在哪个轴上加step