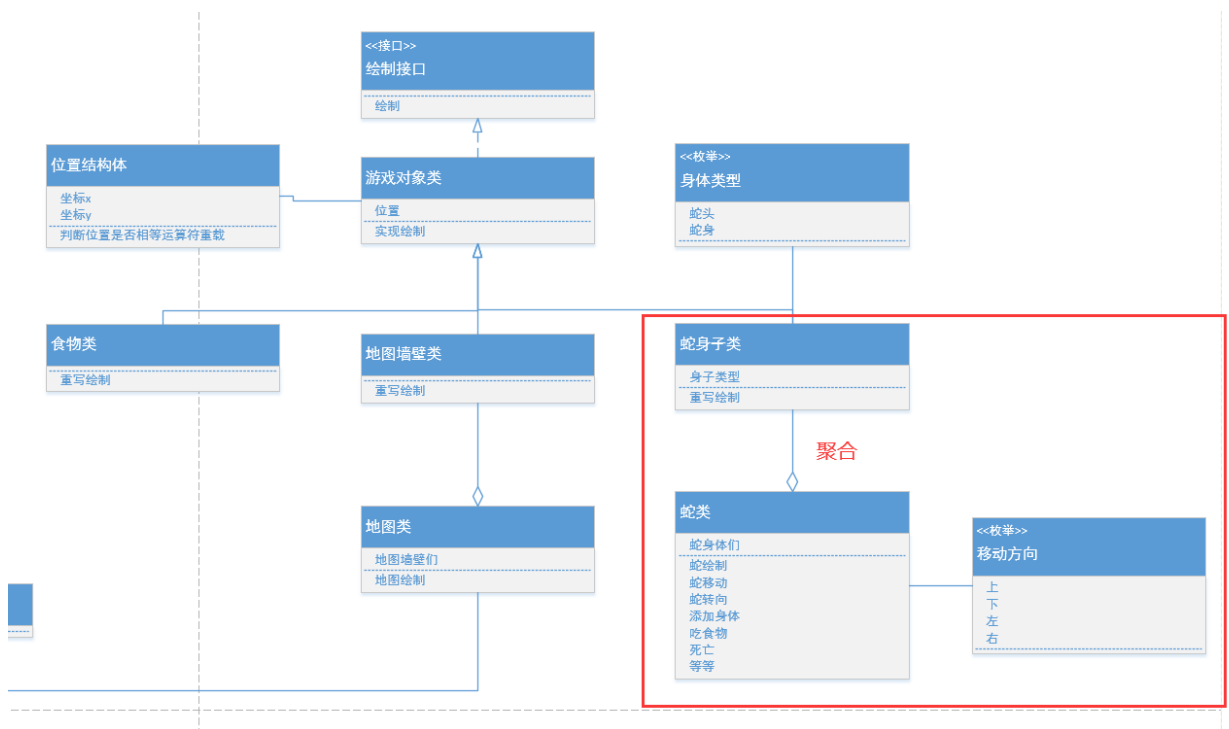
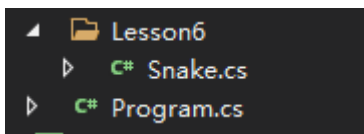


## 任务61：蛇对象 知识点



蛇身体类，有两种类型，一个是头，一个是body，但是真正的蛇类需要移动、吃、长身体等操作，蛇是包含蛇身体的，蛇身体是会增加的，所以这里有一个数组来保存蛇身体，我们在初始化的时候，首先就只有一个蛇头，需要在初始化的时候，就可以把蛇头加上，因为是在游戏场景的，所以可以直接在游戏场景初始化蛇类，并在绘制接口调用蛇的绘制，因为蛇类也需要绘制，所以继承了绘制的接口：



```
namespace Snake.Lesson6
```

```
{
```

```
{
```

3 个引用

```
class Snake:IDraw
```

```
{
```

```
private SnakeBody[] bodys;
```

```
int nowNum; //记录蛇的长度
```

1 个引用

```
public Snake(int x,int y)
```

```
{
```

```
//粗暴给长度
```

```
bodys = new SnakeBody[200];
```

```
bodys[0] = new SnakeBody(x, y, E_SnakeBody_Type.Head);
```

```
nowNum = 1;
```

```
}
```

2 个引用

```
public void Draw()
```

```
{
```

```
//画身体
```

```
for (int i = 0; i < nowNum; i++)
```

```
{
```

```
    bodys[i].Draw();
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

类名跟项目名同名，导致后面其他地方引用只能显示指明出处了

因为长度是粗暴生成的，所以这里必须有个值记录真是的长度

默认只有一个头开始游戏

根据这个nowNum真是的长度来绘制

```
using Snake.Lesson1;
using Snake.Lesson5;
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Text;
using Snake.Lesson6;
namespace Snake.Lesson2
{
    2 个引用
    class GameScene : ISceneUpdate
    {
        private Map map;

        1 个引用
        public GameScene()
        {
            map = new Map();
        }

        2 个引用
        public void upData()
        {
            map.Draw();
            Lesson6.Snake snake = new Lesson6.Snake(40, 10);
            snake.Draw();
        }
    }
}
```

显示的指明出处