#### Создание приложений под windows. На С++.(в с++ builder)

#### Вариант 18. Игра «Удав»

Игра начинается с того, что отрезок прямой длиной 10-20 мм и толщиной 2-3 мм начинает двигаться вдоль своей оси. На окне имеется «пища» в виде квадратиков или кружочков размером 2-5 мм. Управление головой удава производится кнопкам клавиатуры. При этом голова поворачивается на 90 градусов. Удав при этом как бы огибает прямой угол. Считается, что удав съел квадратик, если он прошел по нему, при этом квадратик исчезает. Задача играющего съесть как можно больше, но каждый раз после приема еды длина удава увеличивается вдвое. Если удав начинает есть сам себя игра прекращается.

Программа должна вести счет игры, т.е. количество съеденных квадратиков.