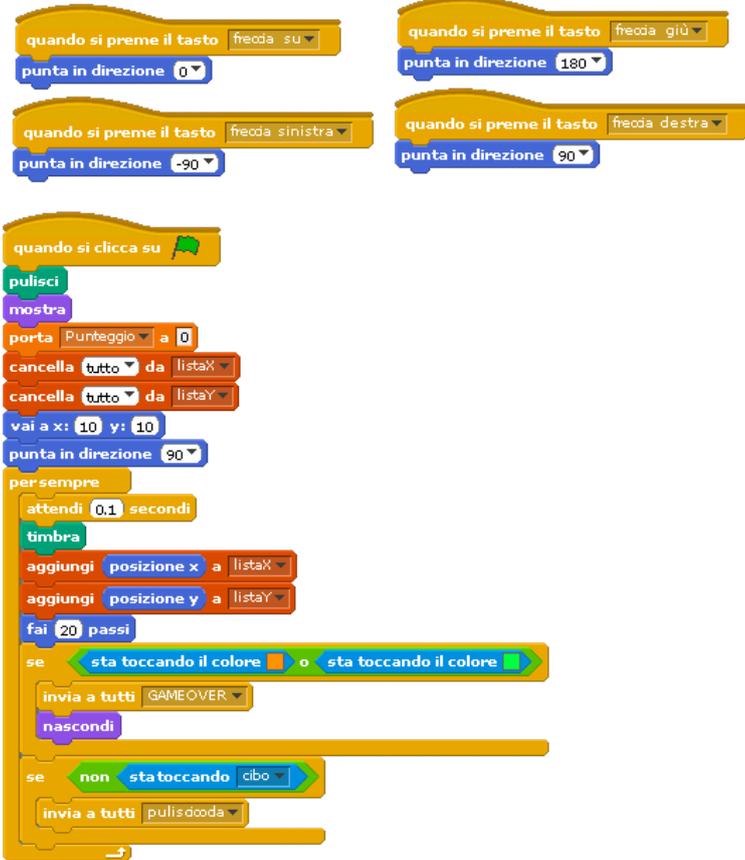
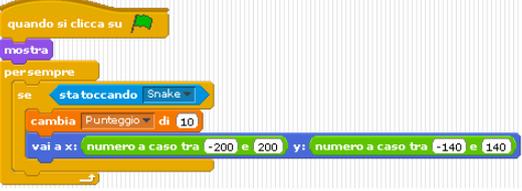
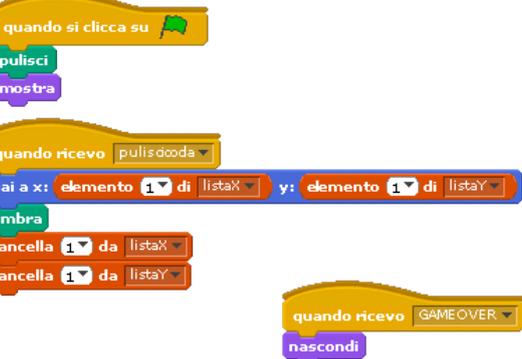


SPRITE	SCRIPT
<p>Serpente. Un solo quadratino verde che poi viene fissato sullo schermo con il comando TIMBRA. Si conservano le posizioni del serpente in due variabili di tipo lista.</p> 	
<p>Cibo – Quadratino rosso. Quando il serpente lo tocca si allunga</p> 	
<p>Per cancellare la coda del serpente si usa un quadratino completamente bianco.</p> 	
<p>GAME OVER</p> 	
<p>SFONDO</p>	<p>Sfondo completamente bianco con un contorno arancione per far finire il gioco quando il serpente tocca il bordo.</p>
<p>Variabili</p>	