



Politechnika Wrocławska

Snake

KURS: PLATFORMY PROGRAMISTYCZNE .NET I JAVA

PROWADZĄCY: MGR INŻ. ANETA GÓRNIAK

GRUPA LABORATORYJNA: WTOREK 17:05 - 18:45

AUTOR: SZYMON SZTYMAR 253998, ADRIAN GRACZYK 252911

1 Idea gry

Gra ma nam zapewniać rozrywkę w chwilach nudy. Snake udostępnia możliwość gry przeciwko użytkownikowi sterowanemu przez komputer. W grze zbieramy punkty za zjedzenie jabłek oraz kilka punktów za zjedzenie myszy. W grze również wyświetlany jest najwyższy zdobyty wynik wraz z pseudonimem gracza, który go zdobył.

2 Opis funkcjonalności

Gracz podaje swoją nazwę oraz uruchamia grę, swoim węzem steruje za pomocą strzałek, plansza do gry składa się z kamieni na środku które musimy omijać, oraz jabłek do zbierania za które otrzymujemy punkty, punkty również otrzymujemy za zjedzenie myszy która ucieka przed nami. Za każdy zdobyty punkt węże rosną o jedną jednostkę długości. Po skończeniu rozgrywki otrzymujemy informacje o zwycięzcy, ilości zdobytych przez nas punktów oraz rekordowym wyniku. Sterowanie odbywa się z klawiatury za pomocą strzałek, klawisz "R" resetuje nam rozgrywkę.

3 Opis interfejsu użytkownika

3.1 Okno gry przed rozpoczęciem rozgrywki



Rysunek 1: Okno startowe

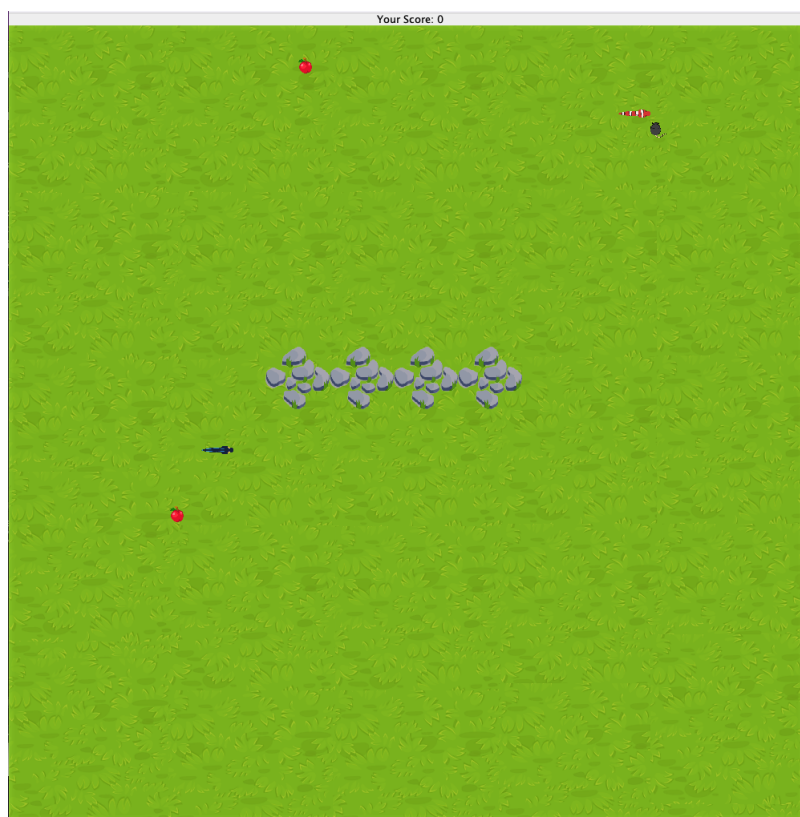
Część interaktywna:

- Pole nazwy - pole w które należy wpisać nazwę gracza.
- Press to start - przycisk rozpoczynający rozgrywkę

Część wizualna:

- Nazwa gry
- Informacja aby podać nazwę

3.2 Okno gry podczas rozgrywki



Rysunek 2: Plansza do gry

Część interaktywna:

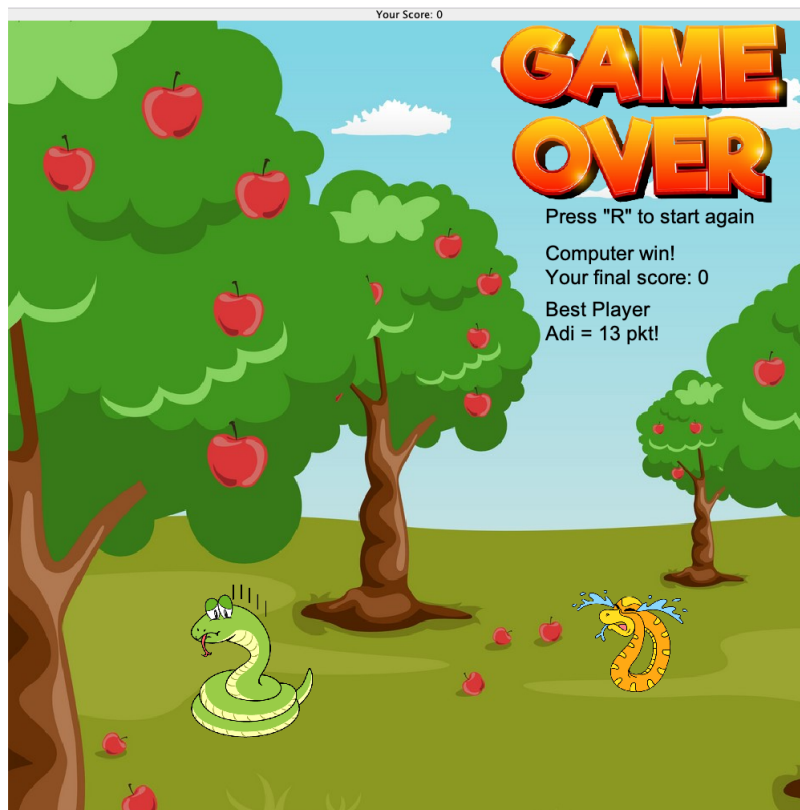
- Sterowanie węzem przy pomocy strzałek na klawiaturze

Część wizualna:

- Your Score - pole wyświetlające aktualny wynik
- Jabłko - obiekt za zjedzenie którego otrzymujemy 1 punkt
- Mysz - poruszający się obiekt za zjedzenie którego otrzymujemy 3 punkty
- Czerwony Snake - wąż sterowany przez gracza

- Niebieski Snake - wąż sterowany przez komputer
- Kamienie - ograniczenie które należy omijać, gdyż w przypadku kolizji przegramy
- Końce planszy - wyjazd poza plansze skutkuje przegraną

3.3 Okno gry po zakończeniu rozgrywki



Rysunek 3: Plansza po zakończeniu gry

Część interaktywna:

- Ponowne uruchomienie gry poprzez kliknięcie klawisza "R"

Część wizualna:

- Your Score - pole wyświetlające aktualny wynik.
- Press "R" to... - informacja jak uruchomić ponownie grę
- Computer win! Your... - informacja o zwycięzcy i uzyskanym przez nas wyniku
- Best Player - informacja o najwyższym uzyskanym dotychczas wyniku