ERIALA: NOOREM TARKVARAARENDAJA

**Food Devourer**

PROJEKT

AINE: PROGRAMMEERIMISE ALUSED

RÜHM: JPTVR18

Aleksander Russovitš

# Sissekord

[Sissekord 2](#_Toc8718318)

[Eesmärgid ja ülesandeid 3](#_Toc8718319)

[Kasutajajuhend 4](#_Toc8718320)

[Programmerijajuhend 5](#_Toc8718321)

[Kõige huvitavam lahendused 6](#_Toc8718322)

[Järeldus 7](#_Toc8718323)

[Allikad 8](#_Toc8718324)

# Eesmärgid ja ülesandeid

1. Ma tahaksin, et minu kood ja mäng töötab pole vigu.
2. Ma tahaksin, et minu tegelane täitis kõik funktsioonid antud koodis.

# Kasutajajuhend

Liikumine

-

PAREMALE

**D**

PAREMALE

-

**S**

-

ALLA

ALLA

-

**A**

-

VASAKULE

VASAKULE

-

ÜLES

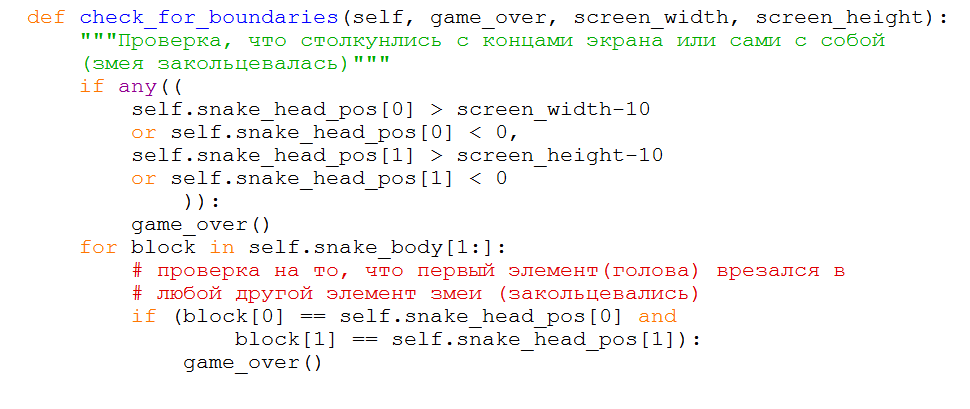
**W**

-

ÜLES

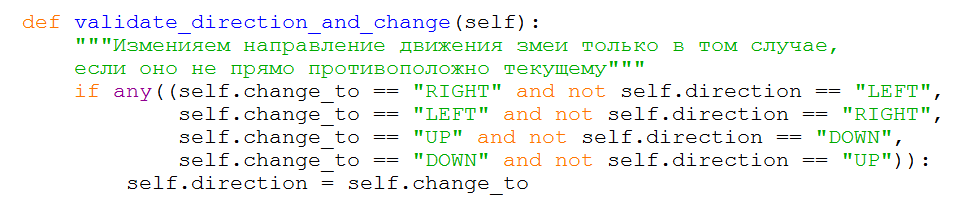
-

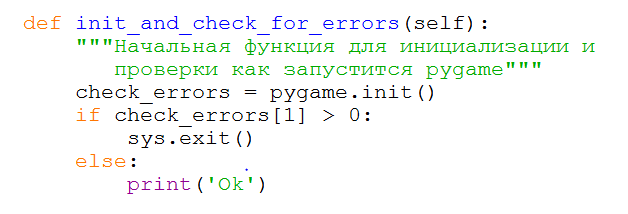
# Programmerijajuhend



See funktsioon kontrollib, et kui madu on silmitsi piiride ekraani või lõika ise, siis mängija kaotab.

# Kõige huvitavam lahendused





Funktsioon kontrollib liikumist madu.

Funktsioon kontrollib käivitamine pygame

# Järeldus

Ma usun, et ma olen saavutanud oma eesmärgid ja ülesanded. Mäng ja kood töötab ilma vigadeta. Tulevikus võib-olla ma teen objektide asemel on pildid, tahan lisada muusikat, menüü. Kui ma kirjutasin koodi, õppinud väga palju teiste raamatukogude Python. Ma põhimõtteliselt rahul oma tehtud tööga.

# Allikad

<https://github.com/AlexRussovits/Python_Project>

<https://docs.python.org/3/library/sys.html>