**ECHEANCIER**

**Présentation**

Le jeu traditionnel « Snake », de l'anglais signifiant « serpent », est un genre de jeu vidéo dans lequel le joueur dirige une ligne ou une forme, représentant le serpent, qui grandit en fonction de la progression du joueur pour finalement évoluer dans un cadre qui lui, reste le même. Ainsi l’une des difficultés majeures du jeu nait justement du manque d’espace lié à la taille de la créature, qui ne cesse d’accroitre, et qui constitue en elle-même un obstacle. A travers notre projet, nous avons voulu rompre avec ce côté traditionnel du « Snake », en associant à celui-ci d’autres règles et caractéristiques venant d’autres jeux proches de celui du « Snake » classique. Ainsi nous avons créé un programme se basant sur certaines règles du « Snake », auxquelles s’ajoutent aussi celles du « Blockade » (ancêtre du « Snake »).

**Les règles**

* Le jeu consiste à diriger une forme linéaire (serpent) afin de lui faire manger les différentes pastilles, similaire à de la nourriture, apparaissant de façon aléatoire sur le plateau de jeu, tout en évitant les divers obstacles qui seront sur sa route.
* Chaque proie consommée rapporte des points, tout en sachant que le but du jeu est d’obtenir le plus de point possible et permet par ailleurs d’accroitre la taille du serpent.
* Cependant entrer en contact avec des obstacles tels que les corps des autres joueurs ou son propre corps, entraine la fin de la partie. Afin d’éviter cela, le jouer ne peut que lui indiquer qu’une direction à suivre à la fois (en haut, en bas, à gauche, à droite). Le dernier joueur en vie gagne.

**Répartition des tâches**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nom | Yonas | Ayush | Apoorva |
| Séance 1 | Implémentation des sons dans le menu | Création d’un menu principal | Création du jeu Snake de base |
| Séance 2 | Implémentation des sons dans le menu | Création de boutons utilisables | Création du server du Snake |
| Séance 3 | Implémentation des sons dans le menu | Création d’une fonctionnalité de señor pour faire changer les boutons de couleur lorsqu’on est dessus | Établissement d’une communication entre server et client (juste les mouvement, envoier les inputs du joueurs) |
| Séance 4 | Implémentation des sons dans le Client | Création d’un autre menu pour les options | Établissement d’une communication entre server et client (pour envoier la position des carrés pour être dessiné à l’écran |
| Séance 5 | Implémentation des sons dans le Client | Création de menu pour la vitesse de jeu, les images par seconde et une option pour revenir en arrière ou quitter le jeu | Création du client (dessiner ce que le serveur envoie à l’écran) |