

Groupe : lyme

Sketch Jeu "Snake"

1. Description du Jeu :

Le jeu snake consiste à contrôler un serpent qui se déplace sur l'écran et qui doit manger des pommes sans se heurter aux murs ou à sa propre queue. L'objectif est de faire grandir le serpent le plus possible et de marquer des points.

2. Objectifs du Jeu :

- Le but est de marquer autant de points que possible en collectant des pommes.
- Les joueurs peuvent essayer de battre leur propre record personnel ou de rivaliser avec d'autres joueurs pour le meilleur score.

3. Objets du Jeu :

- **Serpent** : Le serpent est le personnage contrôlé par le joueur. Il est composé d'une tête et d'un corps constitué de plusieurs segments. Le joueur peut faire avancer le serpent dans différentes directions pour collecter de la nourriture et augmenter sa longueur.
- **Nourriture** : dans notre cas c'est la pomme est l'élément que le serpent doit collecter pour augmenter sa longueur et gagner des points. La pomme apparaît à des emplacements aléatoires sur la grille.
- **Grille** : La grille est la structure de base de l'environnement de jeu. Elle est constituée de cases qui forment un espace de jeu rectangulaire. Le serpent se déplace à l'intérieur de cette grille, et la nourriture apparaît sur des cases spécifiques.
- **Score** : Le score représente le nombre de points accumulés par le joueur en mangeant de la nourriture.

4. Interactions du Jeu :

- Utilisation des touches fléchées (haut, bas, gauche, droite) pour diriger le serpent.
- Le serpent se déplace automatiquement dans la direction choisie par le joueur.
- Lorsque le serpent mange la pomme, il grandit en ajoutant un segment de queue.
- Si le serpent heurte un mur ou sa propre queue, le jeu se termine.

5. Événements Chronométrés :

- Le jeu "Snake" n'a pas d'événements basés sur le temps. Le serpent se déplace à une vitesse constante en fonction de la direction choisie par le joueur.

6. Tests du jeu

- Tester si le serpent change bien de direction quand le joueur appuie sur une touche fléchée du clavier.
- Tester si le serpent mange bien la pomme quand il la touche, s'il grandit d'un carré et s'il marque un point.
- Tester si une nouvelle pomme apparaît bien aléatoirement sur l'écran quand le serpent en mange une.
- Tester si le jeu se termine bien quand le serpent touche un bord de l'écran ou sa propre queue.
- Tester si le score du joueur s'affiche bien quand le jeu se termine.

Perspective:

Mettre 3 niveau du jeu et le niveau de difficulté c'est selon la vitesse don't le serpent se déplace.

Aperçu sur le jeu

