



V. Projekt Snake AI

CyberFox Csapata

Baktai Norbert, Horváth Attila, Kondrát Petra

Szükséges komponensek a működéséhez

- Az operációs rendszernek **Windows 10**-nek kell lennie a kompatibilitás szempontjából.
- Python **3.9** version
- A további szükséges dolgokat (ha nincs jelen a számítógépen), akkor **automatikusan installálja**.

Shortcuts train AI módban

- CTRL + S

El lehet menteni az AI-t egy névvel.

- CTRL + A

Ráment a **model.smort**-ra (AI neurális hálózatának modellje), és nem kell nevet megadni.

Ha az AI rekordot dönt, akkor automatikusan elmenti önmagát.

Kivétel:

- Q

Akárhol ki lehet lépni a programból.

Menü

A menüt elérve több opció közül is választhatunk.

- Train AI

Trainerelhetjük az AI-unkat.

- Play without AI

Játszhatunk manuálisan mi is a snake-kel.

- Configure

Konfigurálhatjuk a beállításokat.

- Quit

Kiléphetünk.

Train AI

Play without AI

Configure

Quit

Configure menü ha **nincs** config.snake

Y-t nyomva automatikusan generál.

N-t nyomva megadhatunk **saját értékeket**.

Config file nem található, új készítése...

The logo for the Snake game, featuring the word "Snake" in a stylized, pixelated font. The letters are composed of yellow and orange segments, with a small snake head at the end of the word.

ss
Auto config? [Y/n]

Config file nem található, új készítése...

The logo for the Snake game, featuring the word "Snake" in a stylized, pixelated font. The letters are composed of yellow and orange segments, with a small snake head at the end of the word.

ss
Auto config? [Y/n]n
Kérem adja meg a pálya **méretét** szóközzel elválasztva: 10 10
Legyen **hang**? [Y/n]Y
Legyenek **animációk**? [Y/n]Y
Frissítési ciklus sűrűsége: 0.2

Configure menü ha van config.snake

Alapértelmezetten ez a menü jelenik meg. Új értékek:

```
refresh_rate 0.2
size 10:10 ■
heuristic 1
playsound 1
animations 1
load .
back
```

Navigate with W/A interact with Enter

New value of refresh_rate

```
refresh_rate 0.1
size 10:10 ■
heuristic 1
playsound 1
animations 1
load .
back
```

Navigate with W/A interact with Enter

Ha lenyomjuk az **Entert**, beállíthatjuk a kiválasztott opció értékét.

(A négyzet a kurzor.)