

SNAKE GAME

ORBISOR BIANCA-ALEXANDRA

Etape:

1. Crearea hartii pe care se deplaseaza sarpele
2. La inceput sarpele este un patratel
3. Folosirea sagetiilor pentru a deplasa sarpele
4. Deplasarea sarpelui cu cate o casuta
5. Cand sarpele atinge o margine, acesta sa apara in partea opusa(de exemplu: daca atinge partea din stanga, sarpele va aparea in partea dreapta)
6. Sarpele sa nu poata sa se intoarca(de exemplu daca apas sageata stanga, nu pot sa apas apoi sageata dreapta) => Game over
7. Crearea unui mar. Marul apare pe harta random.De fiecare data cand se genereaza un nou mar trebuie verificat sa nu apara in spatiul ocupat de sarpe
8. Daca sarpele mananca marul, scorul creste cu un punct
9. Daca sarpele mananca un mar creste in lungime
10. Trebuie verificat ca sarpele sa nu isi atinga coada. Daca acest lucru se intampla => Game over
11. Sarpele nu mai creste in lungime Dimensiunea sarpelui este de trei patratele
12. Inertie pentru sarpe (sarpele isi schimba directia doar cand se apasa pe sageti, altfel, acesta se deplaseaza fara sa apas pe sageti in directia retinuta de la apasarea ultimei sageti: de exemplu daca apas pe sageata dreapta, sarpele se va deplasa spre dreapta atata timp cat eu nu apas alta sageata)
13. Aparitia unui inamic care are o miscare random
14. Aparitia de bombe pe harta
15. Bomba este plasata apasand space
16. Daca bomba nu este detonata de ceva atunci, dupa trei secunde, bomba explodeaza
17. Pe harta pot fi mai multe bombe in acelasi timp
18. Cap sarpe + range bomba => Game over
19. Inamic + cap sarpe => game over
20. Inamic + coada sarpe => -1pct
21. Inamic + range bomba => +1pct
22. Folosirea canvas-ului pentru a face jocul in alta modalitate si , in plus, sa fie colorat
23. Toate cele mentionate la Snake game se aplica si aici
24. Daca jucatorul pierde, canvas-ul dispare si apare o poza de fundal cu mesajul Game over si scorul final