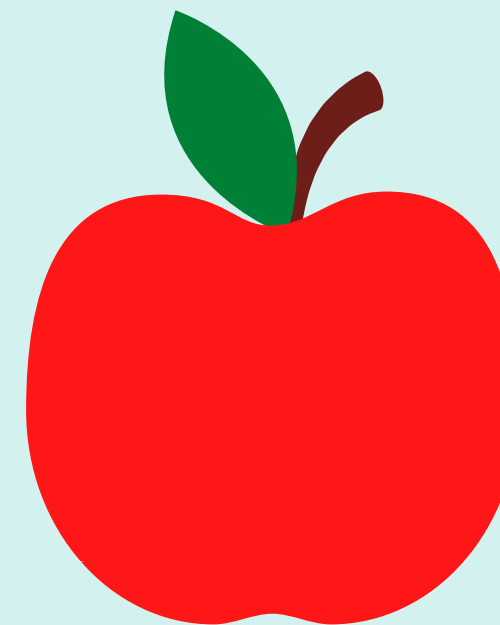
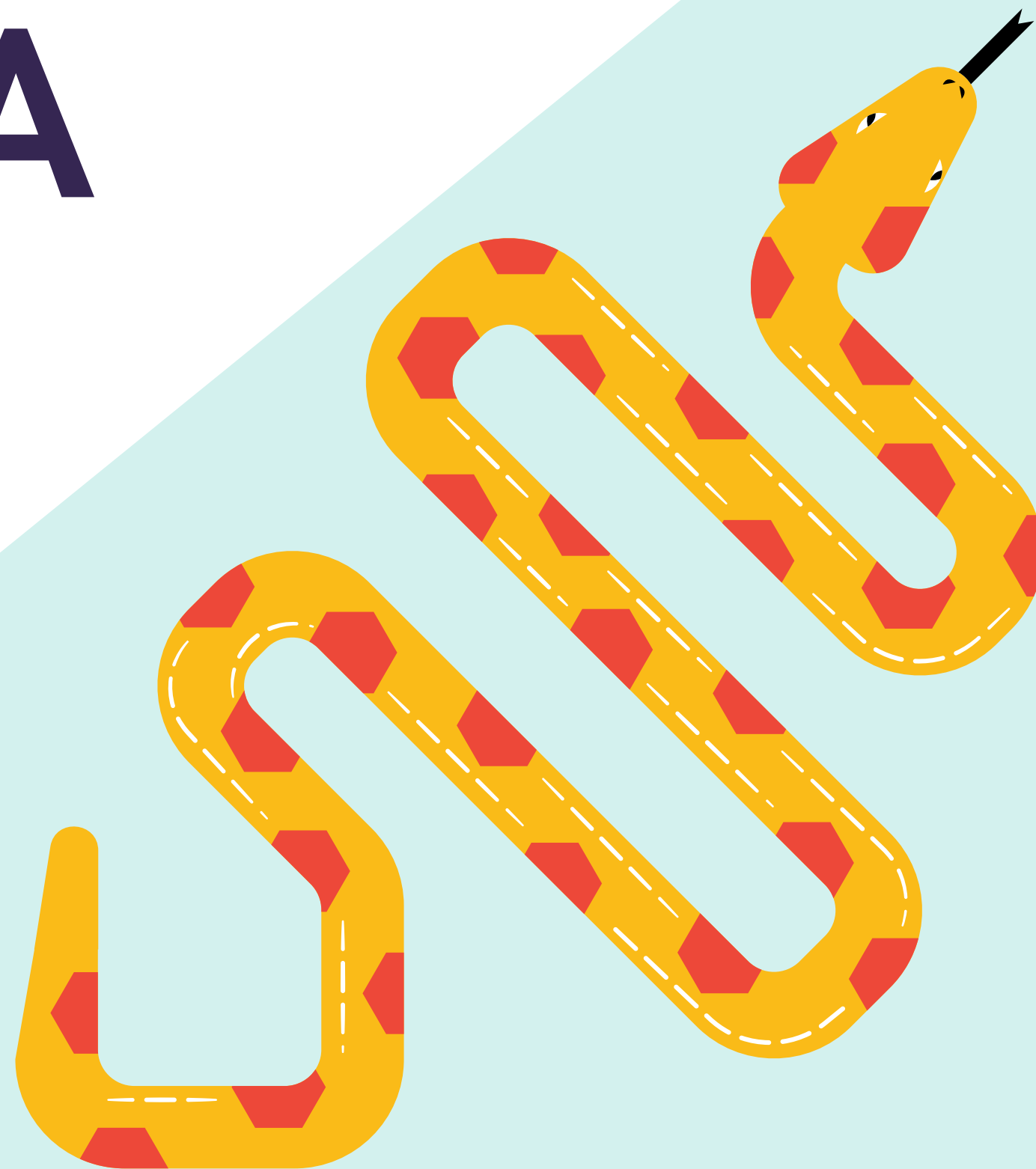


# ИГРА ЗМЕЙКА



# Цель проекта

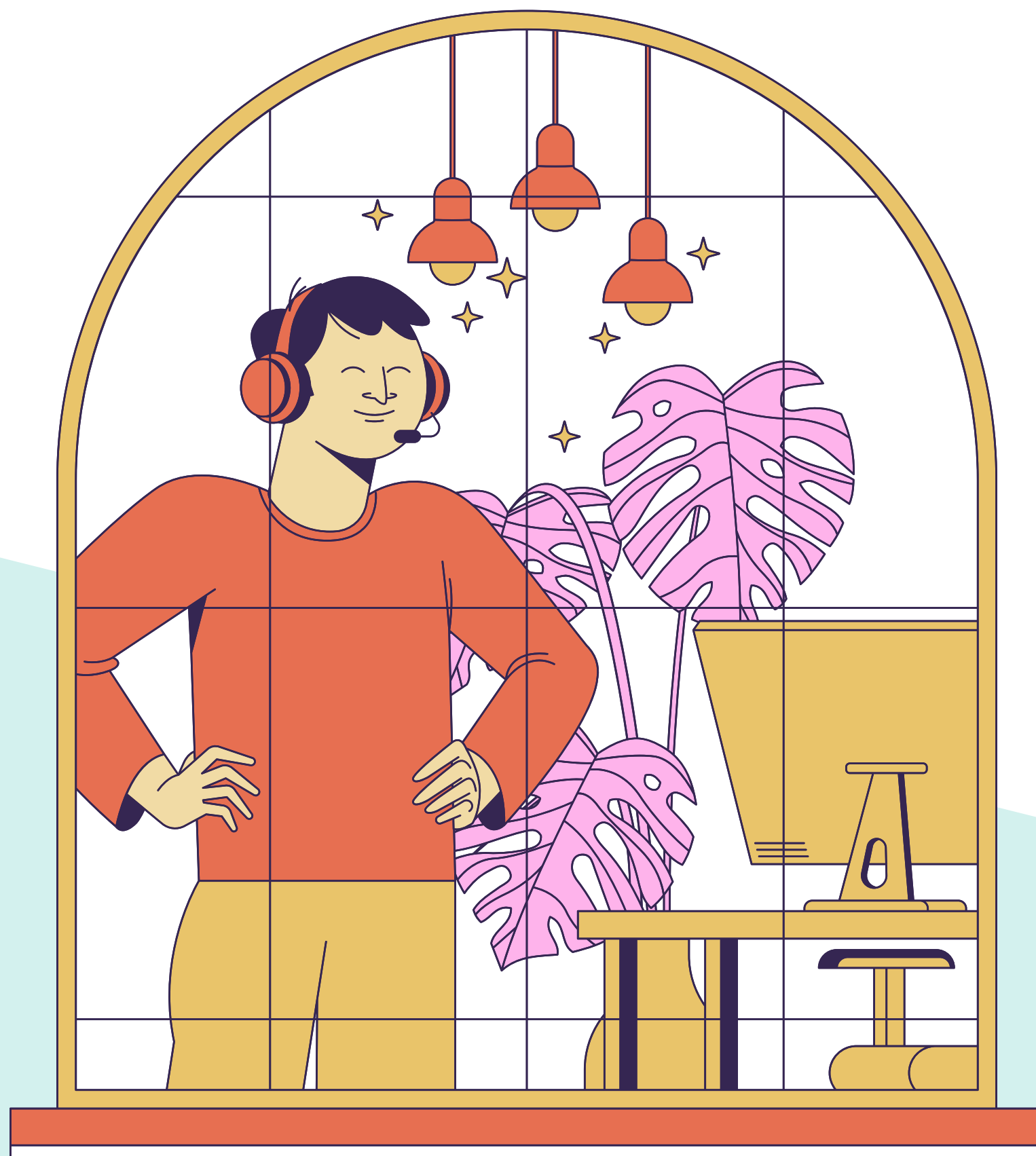
Создание устройства, позволяющего играть в игру «Змейка». ✓



# Описание игры

Игра «Змейка» - компьютерная игра, в которой игрок управляет длинным, тонким существом, напоминающим змею, которое ползает по плоскости (как правило, ограниченной стенками), собирая еду (или другие предметы), избегая столкновения с собственным хвостом. Каждый раз, когда змея съедает кусок пищи, она становится длиннее, что постепенно усложняет игру.





# Взаимодействие с пользователем

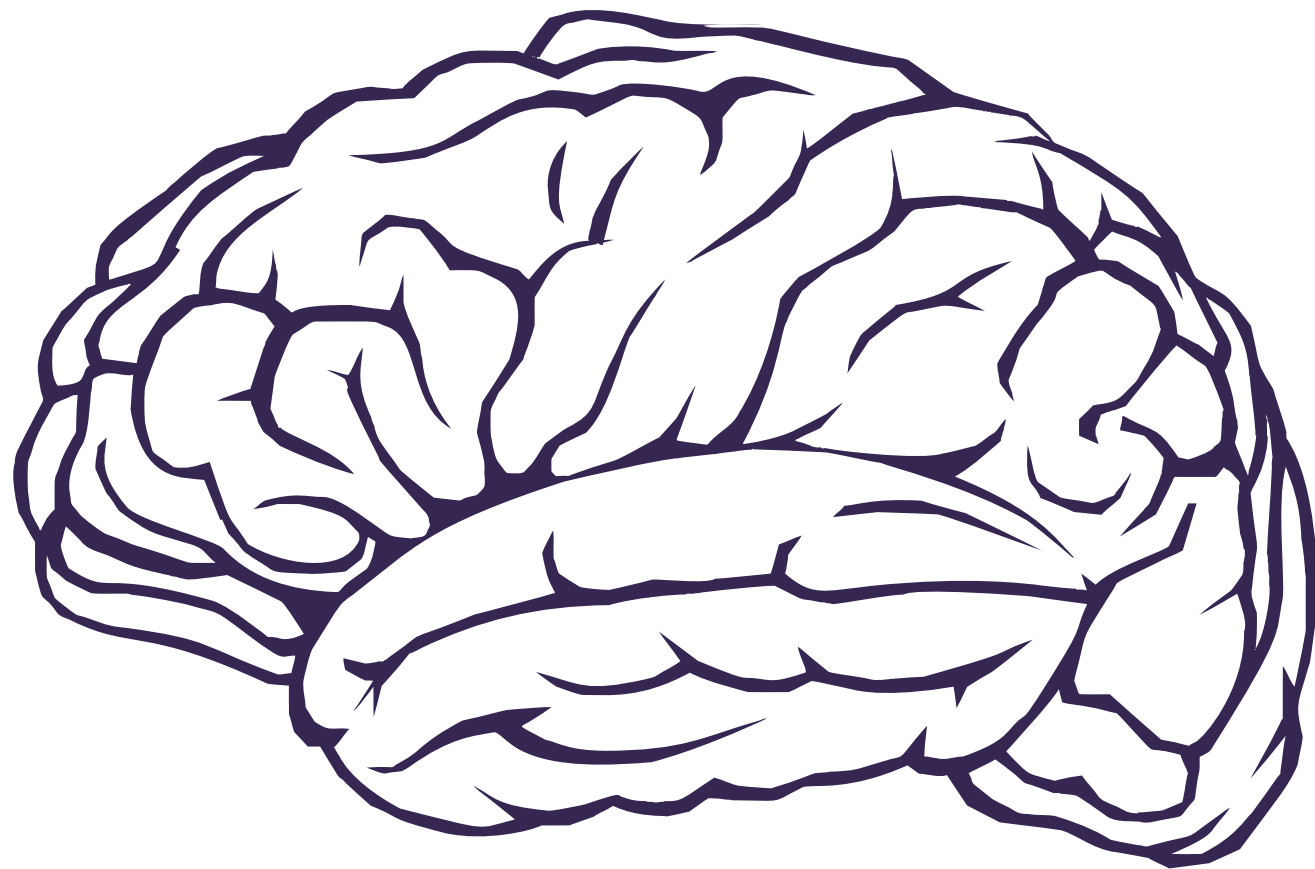
При запуске игры на экране можно выбрать режим змейки и ее скорость. После пользователю необходимо 1 раз нажать на джойстик для начала самого игрового процесса.

В конце игры на экран будет выведено количество очков пользователя

Для соревнования с другими игроками можно подключиться к Telegram-боту

# СЛОЖНОСТИ РАЗРАБОТКИ

В ходе разработки игры мы столкнулись с несколькими сложностями.



## Сложность 1

Собственные библиотеки

## Сложность 2

Разработка корпуса

## Сложность 3

Создание рейтинговой таблицы игроков  
при помощи Telegram-бота



# Программная часть проекта



# Уникальность проекта

1

4 сложности

2

3 режима игры

3

Корпус с  
уникальным  
принтом

4

Telegram-бот

# Команда



Белявский Василий:

- техническая спецификация
- ПО
- telegram-бот

Москачева Алёна:

- питч
- мануальное тестирование
- корпус

Портнов Сергей:

- техническая спецификация
- сборка схемы + пайка
- корпус

Ефимова Дарья:

- void setup()
- void loop()
- разработка логотипа

Горбунова Александра:

- input interface
- output interface
- разработка логотипа