**Имена:** Боян Митов

**Дата: 2018-01-27 Предмет: Програмиране с Java, част 1**

**имейл: [boyan.v.mitov@gmail.com](mailto:tihomir.krastev@mail.bg) GitHub:** [GitHub - project](https://github.com/BoyanMitov/Snake-Game)

**Играта "Змия"**

**1. Условие**

Игра Змия. Змията събира ябълки и така увеличава размера си. При сблъсък със собственото си тяло следва край на играта.

**Задачата трябва да има визуален интерфейс.**

**2. Въведение**

Приложението е реализирано на платформатаJava.

**3. Теория**

Визуалните елементи, както и самият алгоритъм работещ под Java са реализирани с помощта на софтуера InteliJ – многоезична среда за разработване на софтуер.

**4. Използвани технологии**

Програмата започва с dafault-ен стартер при който змията стартира в горния ляв ъгъл на прозореца. С помоща на стрелките трябва да се управлява за да достига до целите си , които се изместват при всяко събиране.

**5. Инсталация и настройки**

Трябва да имате инсталирана Java на компютъра си, която може да изтеглите от тук: <https://java.com/en/download/>, също така инсталиран InteliJ.

**6. Кратко ръководство на потребителя**

При стартиране на играта змията се намира в горния десен ъгъл. Вашата цел е да съберете максимален брои точки. Не докосвайте собственото си тяло с главата на змията, така ще изгорите.

**7. Описание на програмния код**

Основата на играта е се намира в Jpanel.   
Самият JPanel e съставен от множество класове с помощта на които се извършва играта. В началото са зададени първоначалните стойности , както и визуализиране на интерфейса.   
В последствие с помощта на играещия този интерфейс се променя според зададените му посоки и резултатите от тях.

**8. Приноси на курсиста, ограничения и възможности за бъдещо разширение**

Играта е създадена да може да се играе от всякакви възрасти. Като доработка може да се прибавят нива при които да има различни препятствия или да се променя скоростта на движенитето

**9. Използвани източници**

<https://www.youtube.com/watch?v=_SqnzvJuKiA>