

Biró Bálint Gábor- Snake

Felhasználói Dokumentáció

A Snake lényege:

Adott egy kígyó, ezt irányítja a játékos, ez a kígyó folyamatosan mozog, viszont a mozgás irányát a játékos adja meg. A játék célja, hogy a játékos a kígyót irányítva megegye az összes almát a pályán. Az almák véletlenszerűen, egyesével jelennek meg a pályán, amikor a játékos megeszik egyet, a kígyó mérete megnő, így a mozgás egyre nehezebb lesz. A játéknak vége, ha a kígyó falba vagy saját magának ütközik.

A játék indítása:

A játékot el lehet indítani bármilyen, python-t fordítani képes programból. IDLE és Visual Studio Code-ból az F5 gombbal.

Menü:

A menüből 3 helyre navigálhatunk: Az egyjátékos módba, a többjátékos módba és a dicsőségtáblára, továbbá a kilépés vagy a program jobb felső sarkában lévő bezárás ikonnal kiléphetünk a programból.

Egyjátékos mód:

Ilyenkor egy kígyó van a játékban, amit a billentyűzet nyilaival lehet irányítani a megfelelő irányba. Minden alma 1 pontot ér. A játék a gombra nyomás után 1 másodperccel indul. A játék végén a pontok elmentődnek.

Kétjátékos mód:

Ilyenkor két kígyó van a játékban, egy zöld és egy barna. A zöld kígyót a billentyűzet nyilaival lehet irányítani a megfelelő irányba, még a barna kígyót a W-gommbal felfelé, az S-gommbal lefelé, az A-gommbal balra, a D-gommbal jobbra lehet irányítani. Ilyenkor a két kígyó egymás csapattársa, nem ellensége, szóval közösen szerzik a pontokat. Minden alma 1 pontot ér. A játék a gombra nyomás után 1 másodperccel indul. Itt a játék továbbá véget ér akkor is, ha a két kígyó egymásnak ütközik. A játék végén a pontok elmentődnek.

Dicsőségtábla:

A dicsőségtáblán egyaránt láthatjuk a legjobb 5 egyjátékos és többjátékos pontot külön, külön.