Суть проекта показать возможности PyQt в разработке игр на примере игры змейки.

Особенности: Проект разделён на 2 части main.py и GameEngine.py

В main.py производится выполнение всего что связанно с PyQt и базой данных, а также ввод данных, в GameEngine.py вводятся данные с main.py и производится все расчёты, а далее возвращает в main.py, который в свою очередь обрисовывает эти данные.

В змейке есть поддержка локального мультиплеера до 4 игроков на одной клавиатуре (split screen).

Для каждой из возможной ситуации(1 игрок,2 игрока,3 игрока,4 игрока) в базе данных выведен столбец с очками, а также сумма всех очков.

Касаемо, самой змейки, ход происходит каждые 300 мс, яблоко даёт 20 очко.

Правило победы:

Если изначально был 1 игрок, то при его смерти.

Если изначально было 2-4 игрока, то последний выживший игрок.

Очки добавляются в базу данных по такому принципу:

Если проигравший игрок имел какие-либо очки,то они сгорают и в базу данных этот игрок не попадает.

Если победивший игрок и его не было в базе данных, то он добавляется и ему начисляют очки.

Все змейки обрабатывают свои ходы в случайном порядке. Это было сделано для того чтобы у 1 игрока не было преимущества.