

FINKI Snake

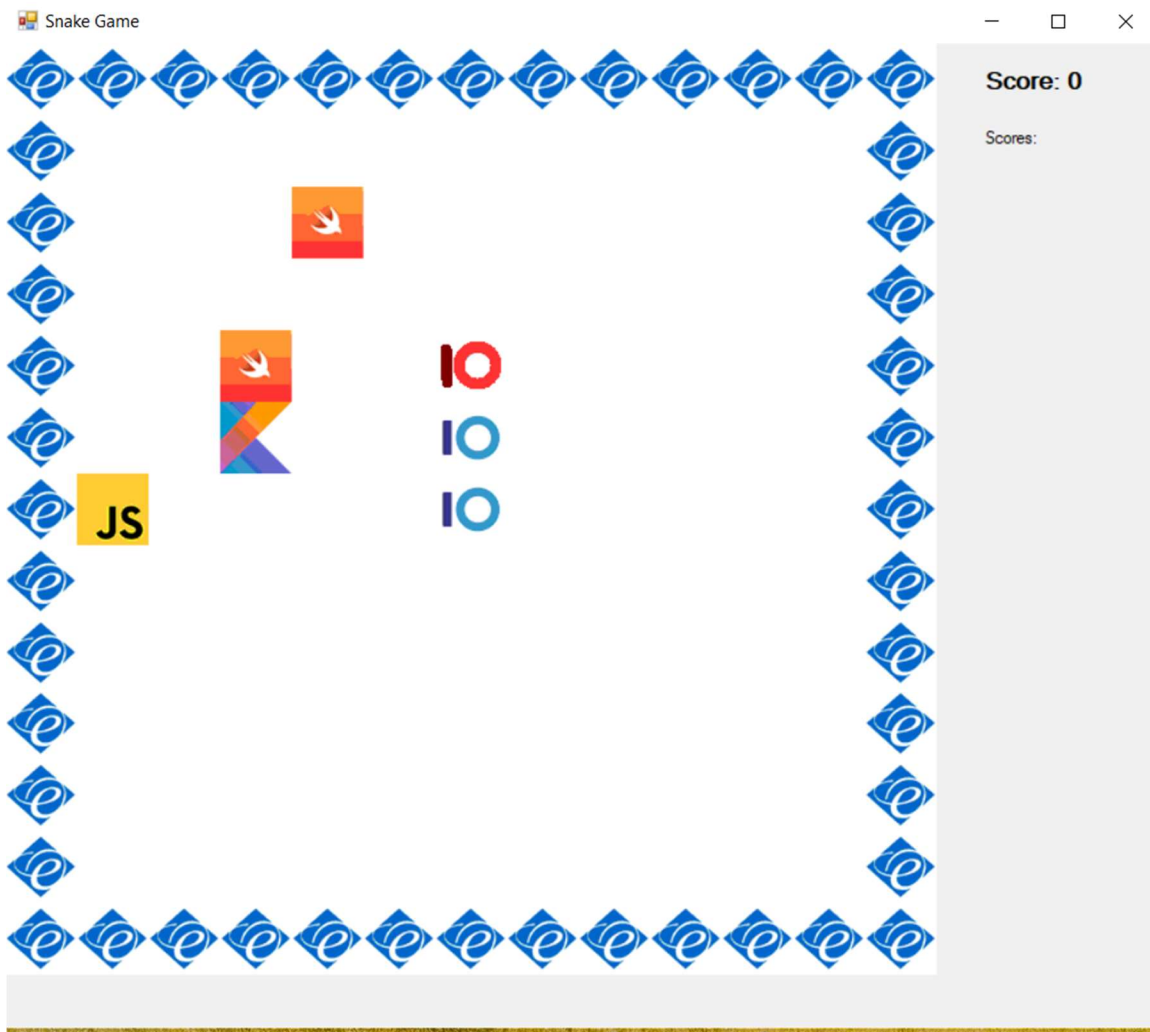
Дарко Трајковски 183187

Магдалена Кириловска 182015

Сара Петрушевска 182008

Објаснување на проблемот

Snake е една од најстарите игри за забава на мобилните платформи која се уште е многу актуелна.



Нашата апликација се состои од

- Почнување на нова игра
- Прикажување на тековни резултати
- Внесување на име на играч
- Опција за повторување на играта

Имплементацијата на ова решение ја започнавме така што со самото стартување на играта се извршува и кодот на формата Form1 односно се креира матрица од полиња. Индексите на полињата се добиваат од класата Coordinates.cs каде што има само два методи (Get I Set за x и y).

Во следниот чекор започнува визуелната промена на играта во којашто се креира битмапа од слики (650px,650px) бидејќи секоја слика е 50px односно 13 реда по 50px. Со готовата класа Graphics и функцијата DrawImage лепиме слики на секое поле од битмапата.

Креирање на змија

При почеток на играта главата на змијата секогаш се наоѓа на позиција 6,6 и остатокот од змијата на 6,7 и 6,8. Нејзината насока во старт е нагоре а потоа соодветно со изборот на играчот змијата може да ја менува својата насока.

Начин на игра

Кога змијата се поместува секој нејзин елемент се поместува за 1 зависно од насоката, а кога ќе се помести последниот елемент позади него треба да се обои во бело, односно бојата на позадината.

Змијата треба да ги јаде програмските јазици и со тоа да добива поени.

Има два услови кои ја терминираат играта, доколку змијата се удри во сид или се гризне самата себеси. После тоа играта завршува и се бара од играчот да внесе име за да се внесе во листата на играчи.

Form2

Внеси име и индекс

Darko 183187

Import

Score: 0

Scores:

: 0

Magdalena 182015: 12

Darko 183187: 10

Sara 182008: 3

Message

Дали сакаш да играш повторно?

Yes No

Функција DodajScore

На крајот од играта се повикува функцијата DodajScore каде како атрибут се праќа името и добиените поени, потоа креира StreamReader кој чита од текстуална датотека и доколку датотеката постои на почетокот од датотеката го додава новиот играч, инаку креира нова датотека

```
1 reference
private void DodajScore(string text)
{
    string oldScores;
    using(StreamReader streamReader = new StreamReader("scores.txt"))
    {
        oldScores = streamReader.ReadToEnd();
    }

    File.Delete("scores.txt");

    Scores();

    using (StreamWriter textWriter = File.AppendText("scores.txt"))
    {
        textWriter.WriteLine("\n" + text + "\n" + oldScores);
        textWriter.Close();
    }

    Scores();
}

2 references
private void GameOver(string text)
{
    timer.Enabled = false;

    Form2 f2 = new Form2();
    f2.ShowDialog();
    string newScore = f2.getScore();
    DodajScore(newScore + ": " + (snakeLength - 3));
    if ((MessageBox.Show("Дали сакаш да играш повторно?", "Game Over", MessageBoxButtons.YesNo)) ==
        DialogResult.Yes)
    {
        Application.Restart();
    }
}
```