Projekta ideja: Izveidot vienkāršu un minimālistisku Snake spēli.

Prasības:

Programmu paredzēts izstrādāt kā darbvirsmas programmatūru ar Visual Studio 2022 līdzekļiem un C# programmēšanas valodu.

Programmu paredzēts darbināt uz datora, kas aprīkots ar Windows 7 vai jaunāku operētājsistēmu.

Spēlei jābūt visām pamata prasībām, kas būtu gaidāmas no Snake spēles (jādabū “ēdiens”, nedrīkst ietriekties sevī vai malās utml.).

Pirms spēles sākšanas jābūt veidam, kā spēlētājs var to sākt (nevis tā sākas automātiski) un vismaz 3 sekundes ilgs laiks spēlētājam sagatavoties spēlei.

Spēli beigt ar uzvaru nebūs iespējams, bet ir jāpārliecinās, ka spēle var strādāt pat ja izskatās, ka visi laukumi ir aizpildīti.

Čūskai būtu jāmaina izskats pēc nāves.

Spēles logam jābūt tā izveidotam, ka spēli var spēlēt uz jebkura ekrāna un mainīt tās izmēru neietekmējot spēles pieredzes kvalitāti.

Spēlei būtu jābūt “retro” stilā.

Jābūt iegūto punktu uzskaitei.

Lai sāktu spēli, uz ekrāna jābūt tekstam “PRESS THE POWER BUTTON TO PLAY” un būtu jāuzspiež jebkura tastatūras poga, lai sāktu.

Projektējuma apraksts: Vienkārša un minimālistiska klasiskā Snake spēle. Šajā spēlē tiek iekļauts viss, kas būtu gaidāms no snake spēles. Šī spēle nav paredzēta kā pabeigts produkts, bet gan kā fleksibla, tīra un pašsaprotama koda pamatne Snake spēlei ar izveidotiem un iekļautiem vizuālajiem resursiem un visu, kas ir vajadzīgs, lai to pilnveidotu un uzlabotu.

| Testa Nr. | Lokācija | Testa apraksts | Rezultāts | Datums | Testu veica |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | Palaišanas ekrāns | Uzspiežot jebkuru pogu uz tastatūras, spēle sākas | Izpildās | 05.01.2022 | Es |
| 2. | Palaišanas ekrāns | Pēc lietotāja ievades, sākas atskaite no 3 un tad sākas spēle | Izpildās | 05.01.2022 | Es |
| 3. | Spēles ekrāns | Uz ekrāna ir redzams ēdiens | Izpildās | 05.01.2022 | Es |
| 4. | Spēles ekrāns | Uz ekrāna ir redzama čūska | Izpildās | 05.01.2022 | Es |
| 5. | Spēles ekrāns | Čūska pagarinās par 1 vienību, kad tiek “apēsts” ēdiens | Izpildās | 05.01.2022 | Es |
| 6. | Spēles ekrāns | Rezultāts tiek uzskaitīts | Izpildās | 05.01.2022 | Es |
| 7. | Spēles ekrāns | Čūskai ieskrienot sevī vai sienā, spēle beidzas | Izpildās | 05.01.2022 | Es |
| 8. | Spēles ekrāns | Pēc spēles beigšanās čūskas izskats pakāpeniski mainās. | Izpildās | 05.01.2022 | Es |
| 9. | Spēles ekrāns | Apēdot ēdienu paātrinās spēles gaita | Neizpildās! | 05.01.2022 | Es |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

Lietošanas instrukcija (Lietotāja rokasgrāmata):

1. Lai sāktu spēli, sekot norādēm uz ekrāna un uzspiest jebkuru pogu uz tastatūras.
2. Spēles mērķis ir sakrāt maksimāli daudz punktus nenomirstot

2.1 Nomirt var ja čūska ieskrien savā astē vai laukuma sienā

2.2 Krāt punktus var “ķerot jeb ēdot” ēdienu, kas ir uz laukuma, uz tā uzejot.

1. Lai aizvērtu spēli nospiediet sarkano X (aizvēršanas pogu) loga augšējā, labajā stūrī.
2. Lai palaistu spēli, projektu ievadiet VS2022 vai savā izvēlētajā programmā. Tad, palaidiet kodu.
3. Čūsu kontrolēt var ar standarta WASD pogām vai bultām uz tastatūras.
4. Tāpēc, ka šis produkts nav pabeigta spēle, bet ir Snake spēles koda pamats, tas ir paredzēts, lai spēļu veidotāji varētu ievērojami ietaupīt laiku koda izstrādē. Ir atļauts publicēt un izdot šo kodu kā savu bez īpašas atļaujas no autora.

Spēles diagramma:

