



VS



A kaják



- A képernyőn [10;50] mennyiségű kajának kell lennie ***végig a játék alatt***
 - nem feltétlenül kell minden kaja elfogyasztás után újat generálni
 - Nem lehet egyik kígyóra sem kaját rápottyantani
- [1;5] „vitalitás” értékek lehetnek
- A vitalitás számértékeikkel jelezzük ki a képernyőre
 - 5 vitalitású kaja esetében: *printf(„5”);*
- A színük lehet a vitalitás értékek megfelelően változó, vagy az összes egyszínű

A kígyók



- Kezdéskor véletlen pozícióból indulnak
- Kezdéskor 7 hosszúságúak (fejvel együtt)
 - Gondoskodni kell arról, hogy egymáson nem lehetnek
 - Kezdéskor a kígyók test darabjai és a fejek nem lehetnek egymáson
- Véletlen iránnyal kezdenek
 - Gondoskodni kell arról, hogy a kígyó saját testének irányába (visszafelé) nem indulhat

A játéktér



- A konzolos képernyő alapból 80x25 karakter méretű ez a **játéktér**
- A kígyók **csak** a [10;70] X koordináták és [1;20] Y koordináták között mozoghatnak, **ez a mozgáster**
- A kígyók mozgásterét kívülről ASCII grafikus karakterekkel be kell keretezni
 - <http://www.asciitable.com>

A játéktér

- A mozgástér alatt ki kell jelezni az adott kígyóhoz tartozó
 - Megevett kaják számát
 - Megevett kaják összes vitalitását
 - Megevett kaják átlagos vitalitását (2 tizedes pontosan)
- Ez az eredmény tábla is legyen ASCII grafikus karakterekkel bekeretezve
- Kijelzendőek a két kígyóhoz használandó vezérlő billentyűk is

A mozgás

- A kígyók mozgását vezérlő billentyűk szabadon megválaszthatóak
- A kígyók a mozgástér oldalánál átmozoghatnak a szemben lévő oldalra

A játék

- A kígyók egy random pozícióból indulnak, random irányba, 7 hosszúsággal
- A játék során a kígyókat mozgatni lehet a mozgástéren a vezérlő billentyűkkel
- Megeszik a különböző vitalitású kajákat
- A kígyók mozgatása közötti várakozás kezdetben 300 ms minden percben ez 50 ms-al csökken

A játék vége



- Ha az egyik kígyó beleharap saját magába, akkor a másik kígyó nyer
- Ha az egyik kígyó beleharap a másik kígyóba akkor a harapós kígyó veszít
- Ha letelik 5 perc, akkor az a kígyó nyer, akinek a megevett kaják összes vitalitás értéke magasabb
 - Ha ez azonos akkor az a kígyó nyer amelyik hosszabb

Zizi



- „Zizi” apja feltételezések szerint egy diszkó lámpa volt, ezért testének elemeit az ALT+7 (‘●’) és ALT+9 (‘o’) karakterek közül random választva és legalább 5 féle színből szintén véletlen választva kell kirajzolni

„Cérna”



- „Cérna” valószínűleg egy ruhagyárban született ez a testtartására is kihatott
- A testét úgy kell kirajzolni ASCII grafikus karakterekkel, hogy egy „folyamatos” cérnaként hasson:

- ```
┌
```
- ```
└
```
- ```
└
```

# Programtechnikai megkötések

- Az egy kígyóhoz tartozó adatokat (test+fej tömb, tömb mérete, irány) össze kell 1 struktúrába rakni
- A lehető legtöbb, a két kígyónál közösen használható függvényeknek paraméterként kell átadni a kígyók összefoglaló struktúráját
- Kirajzolás különbözik a két kígyónál, így az nem közösíthető egy függvénybe

**YOU RAN INTO YOURSELF...**  
**SORRY SNAKE**



**GAME OVER!**