Название проекта: «Компьютерная игра Змейка».

Автор проекта: Голован Дмитрий Сергеевич.

Описание игры.

Игрок управляет длинным, тонким существом, напоминающим змею, которое ползает по плоскости (как правило, ограниченной стенками), собирая еду (или другие предметы), избегая столкновения с собственным хвостом и краями игрового поля. В некоторых вариантах на поле присутствуют дополнительные препятствия. Каждый раз, когда змея съедает кусок пищи, она становится длиннее, что постепенно усложняет игру. Игрок управляет направлением движения головы змеи (обычно 4 направления: вверх, вниз, влево, вправо), а хвост змеи движется следом. Игрок не может остановить движение змеи. Возникшая в середине или в конце 1970-х.

За каждое яблоко дается 250 очков. Чем больше змея съела яблок, тем быстрее она начинает двигаться и змея постепенно растёт. При столкновении со стеной или собственным телом змея умирает. После проигрыша игроку предлагается нажать пробел что бы начать заново. Время игры не ограничено.

Для разработки игры использовалась три библиотека pygame, random, sys. В проекте используется два класса Snake и GameSnake

Для реализации игрового процесса используется класс GameSnake.

1. Обработка ввода (события). Здесь определяется какая клавиша была нажата и какую функцию нужно вызвать для каждой из нажимаемых клавиш.
2. Обновление игры: создание в рандомном месте яблок, увеличение змеи и т.д.
3. Рендеринг (прорисовка состояния игрового поля в данный момент времени).

При завершении игры игроку предлагается нажать пробел для того, чтобы начать игру заново.



