****

**UNIVERSITETI POLIS**

**FAKULTETI PER KERKIM DHE ZHVILLIM**

**(FKZH)**

**BACHELOR**

**NE SHKENCA KOMPJUTERIKE**

**Studenti:**

**DONALD ORUCI**

**Udheheqesi: Msc.Dhurata Shehu**

**Tirane 2023**

Autostrada Tirane-Durres, Km 5 Kashar, Tirane, Shqiperi, Tel: +355 (4) 2407420 / 2407421, Fax: +355 (4) 2407422, Cel: +355 (0) 694088111www.universitetipolis.edu.ale [info@universitetipolis.edu.al](mailto:info@universitetipolis.edu.al)

# Snake

# 

Ky projekt eshte frymezuar nga lojrat e femijerise qe kemi pas luajtur. Nje nder lojrat e mia te preferuara ka qene the snake game dhe zgjodha ta risjell ate. Kjo loje konsiston ne nagivimin e gjarprit per te ngrene ushqim dhe per cdo pike gjarpri zgjatet duke e bere me te veshtire qe ta navigosh.

|  |  |
| --- | --- |
| **What action does the player make?** | **How does the program respond?** |
| Lojtari mund te levizi gjarprin | Loja te shfaq ne fillim gjarprin dhe duhet ta drejtosh ne menyre qe te kapesh piket qe edhe gjarpri te rritet |
| Ushqimi | Ushqimi leviz randomly pra nuk mund ta kontrollojme ate. |

What steps will you take to implement this idea?

Pikesepari do te krijojme the ambientin e lojes pastaj do te krijojme gjarprin dhe funksionet per navigimin e tij. Me pas do te vazhdojme me ushqimin e gjarprit dhe funksionet qe bejne te mundur te levize randomly. Pastaj do te vazhdojme funksionin qe ben qe gjarpri per cdo ushqim te marre te zgjatet. Dhe ne fund do te bejme historikun e pikeve te marra.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **What were you trying to do?** | **Did it work? (Y/N)** | **If no, what happened instead?** |
| Krijimi i mjedisit te lojes | Y |  |
| Krijimi I gjarprit | Y |  |
| Krijimi I ushqimit per gjarprin | Y |  |
| Zgjatja e gjarprit per cdo ushqim | Y |  |
| Historiku I pikeve te marra | Y |  |
| Vendosje e sound per pike dhe Game Over | Y |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |