Dokumentacija snakea, Petar Knežević 2.5

Temeljna ideja projekta je jednostavna. Svi znamo igricu Snake, pa sam je pokušao replicirati u Pythonu. Projekt nije bio vrlo kompliciran (Snake je ipak iz 1976). Također mi je inspiraciju dao pun – Snake u Pythonu. Također bih htio dati honorable mention svojoj sestri jer mi je stalno upadala u sobu dok sam pisao kod, pa je i ona autorica recimo.

Snake je vrlo jednostavna igrica. Igrač kontrolira zmiju (duh) koja se miče po gridu, jedući hranu. Kad god zmija pojede hranu, produlji se za 1 kvadrat. Igra traje dok se zmija ne zabije ili u sebe ili u zid. Tako je, nema pobjede, samo odgađanja gubitka. Kao u GAMu.

Koristio sam standard Python library, a dodao sam pygame za grafički prikaz i random za generaciju hrane. O sistemskim konfiguracijama mislim da nije potrebno (ponavljam, igrica iz 1976). Vjerojatno biste mogli igrati na smart frižideru.