

# «Змейка»

Быков Антон

Голомолзин Даниил

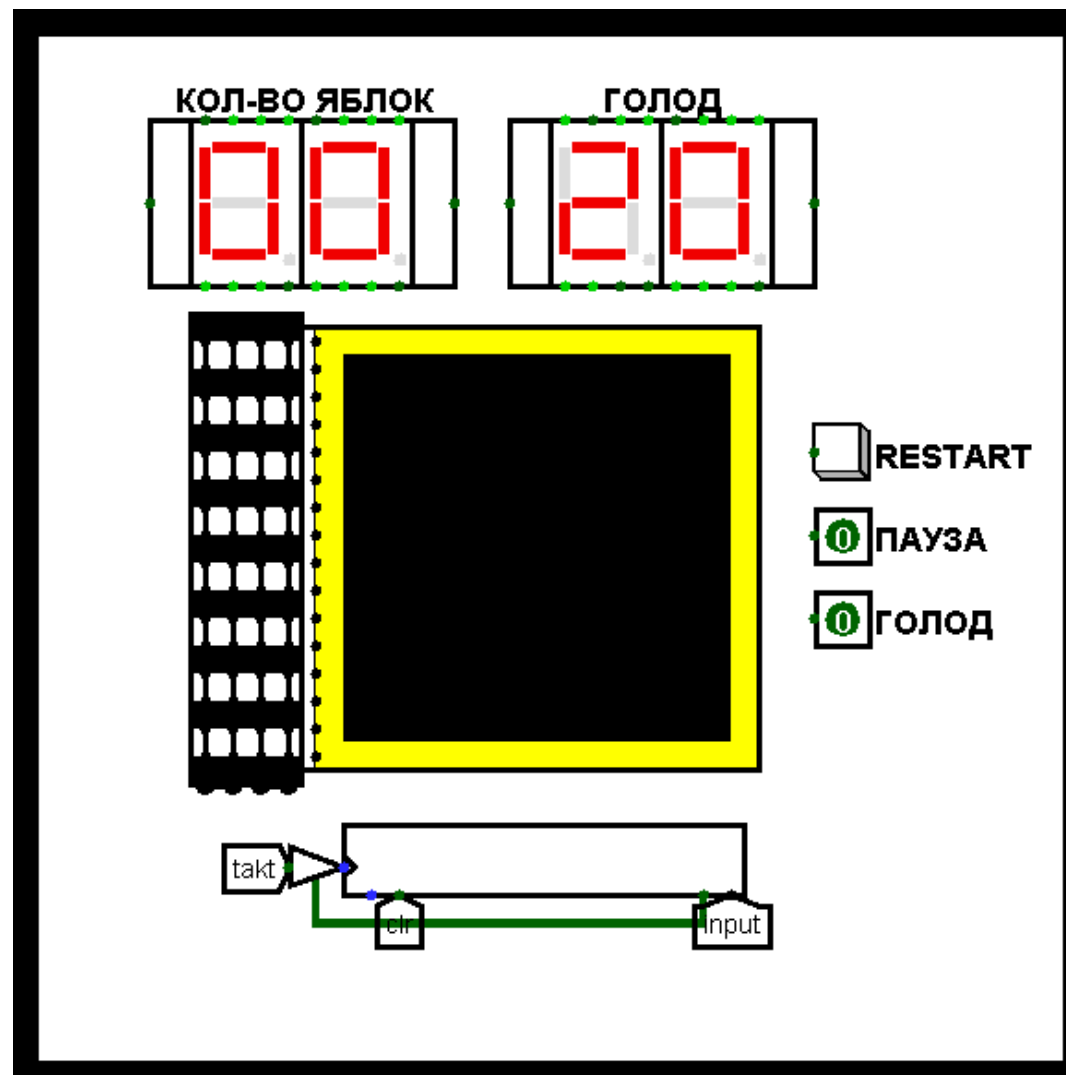
Кириллов Евгений

группа 24941

# Что реализовано

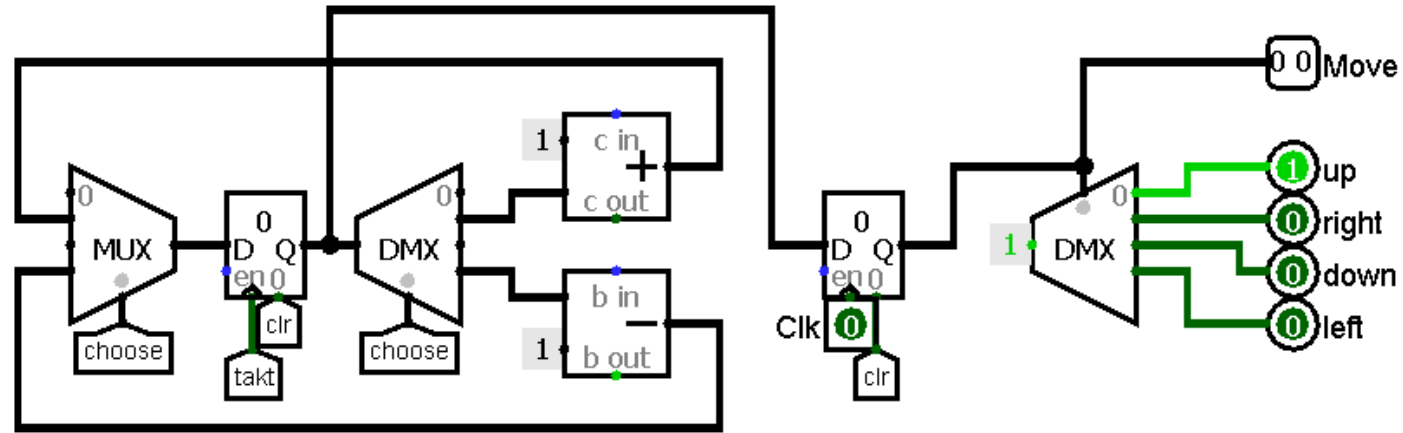
- Управление змейкой
- Генерация еды
- Система коллизий
- Игровой счёт, таймер голода
- Игровое поле
- Пауза, вкл/выкл голода, перезапуск
- Механика роста через процессор

# Главная схема

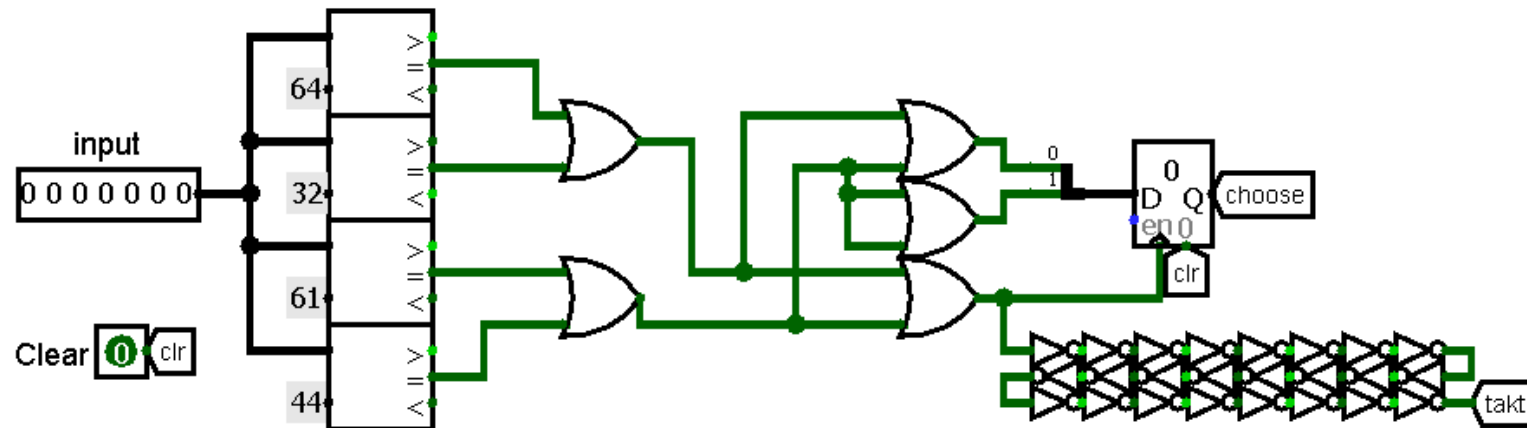


# Управление

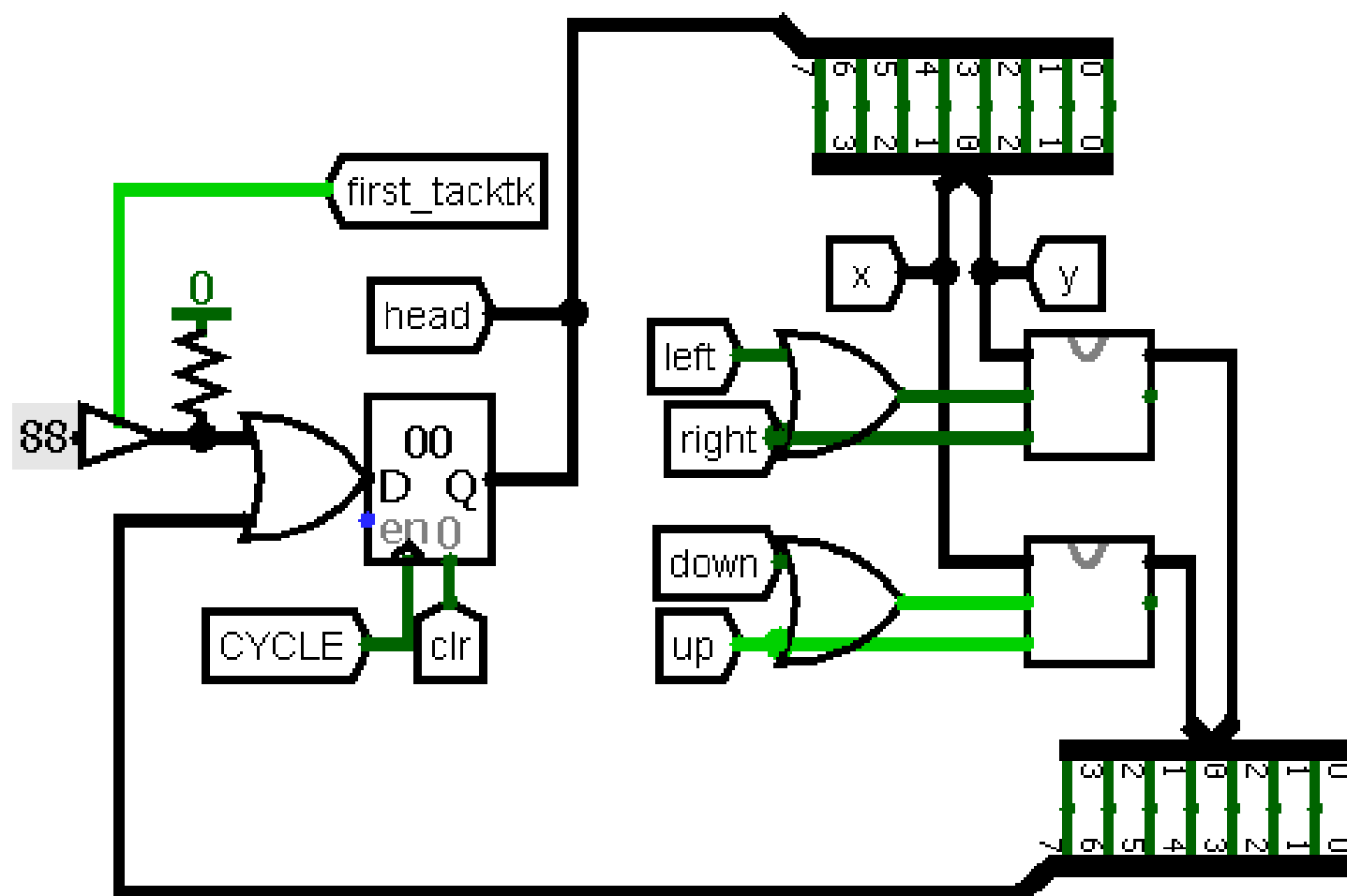
*суммируем по модулю 4, для того чтобы зациклить направления*



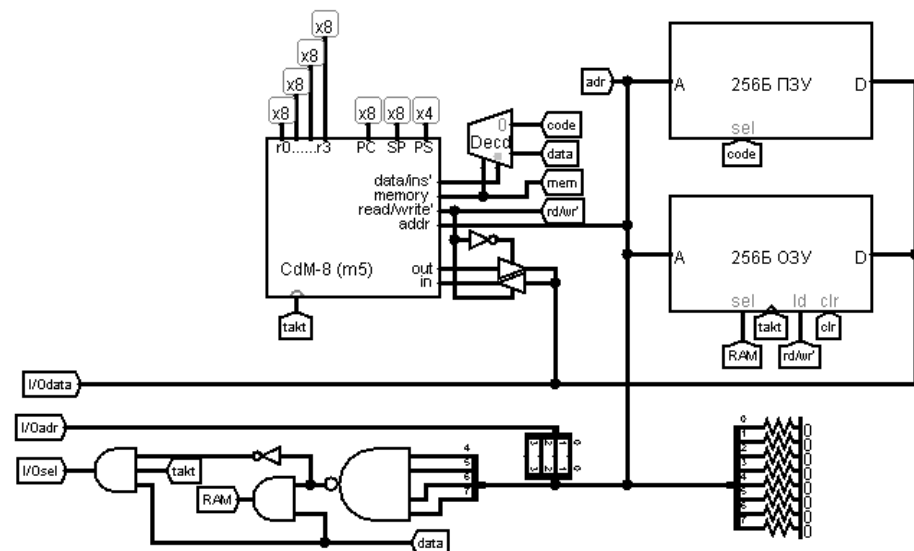
*отвечает за формирование направления (01 - right 11 - left)*



# Управление



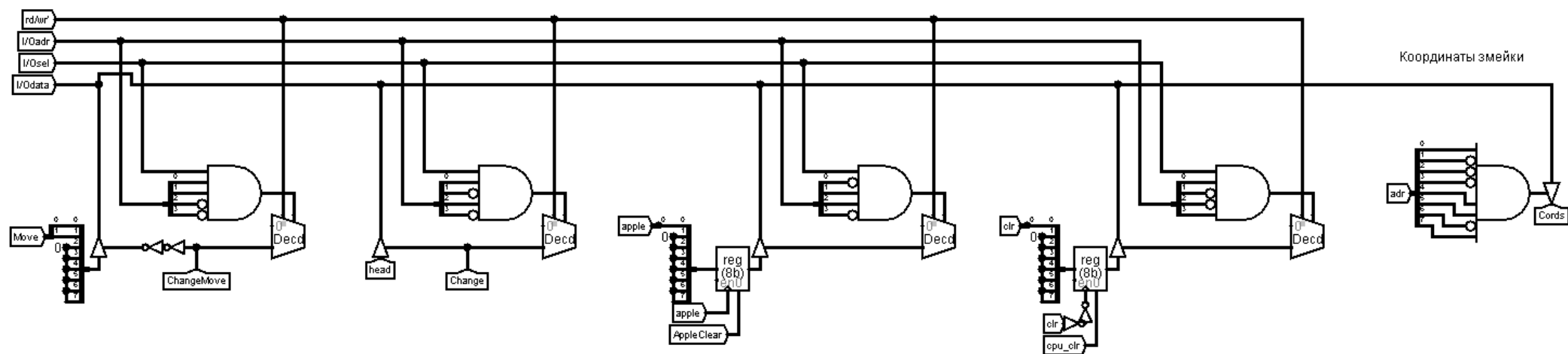
# CdM 8



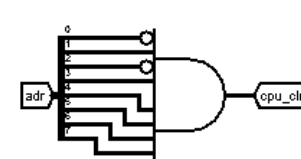
Получение направления

Получение координат головы

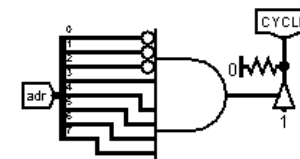
Бит съеденного яблока



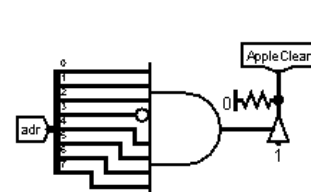
Очищение



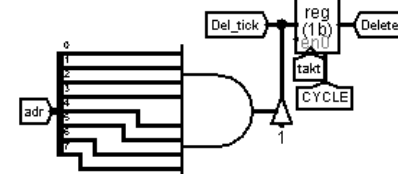
Бит конца цикла процессора



Бит очищения яблочка

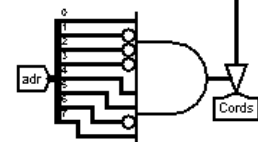


Бит удаления

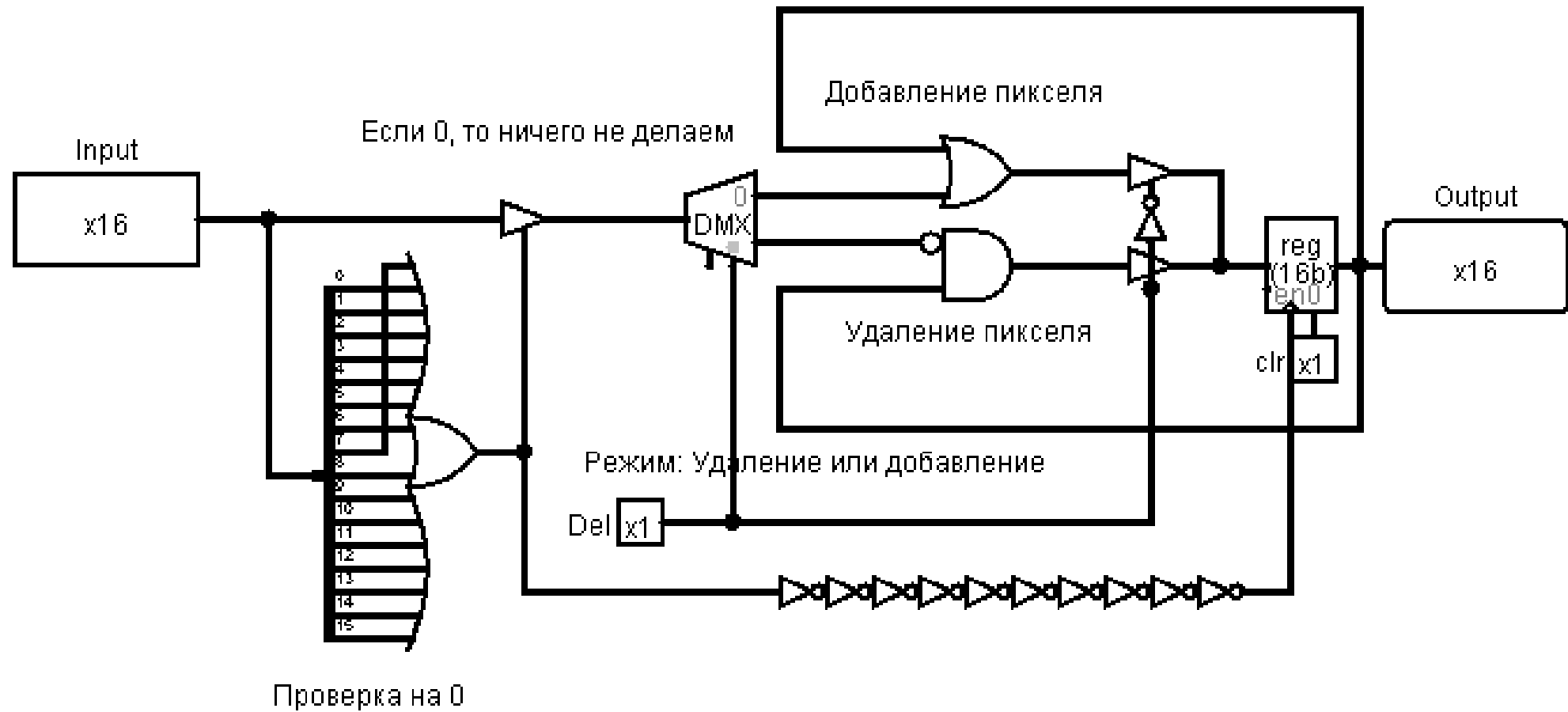


Флаг очищения

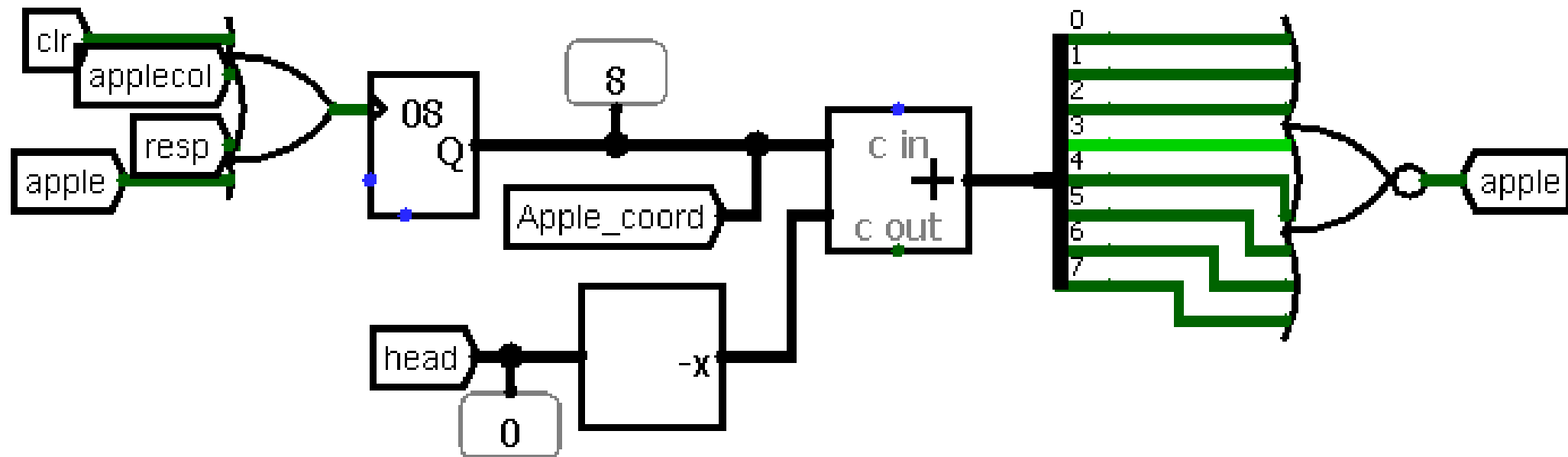
Координаты змейки



# Отображение

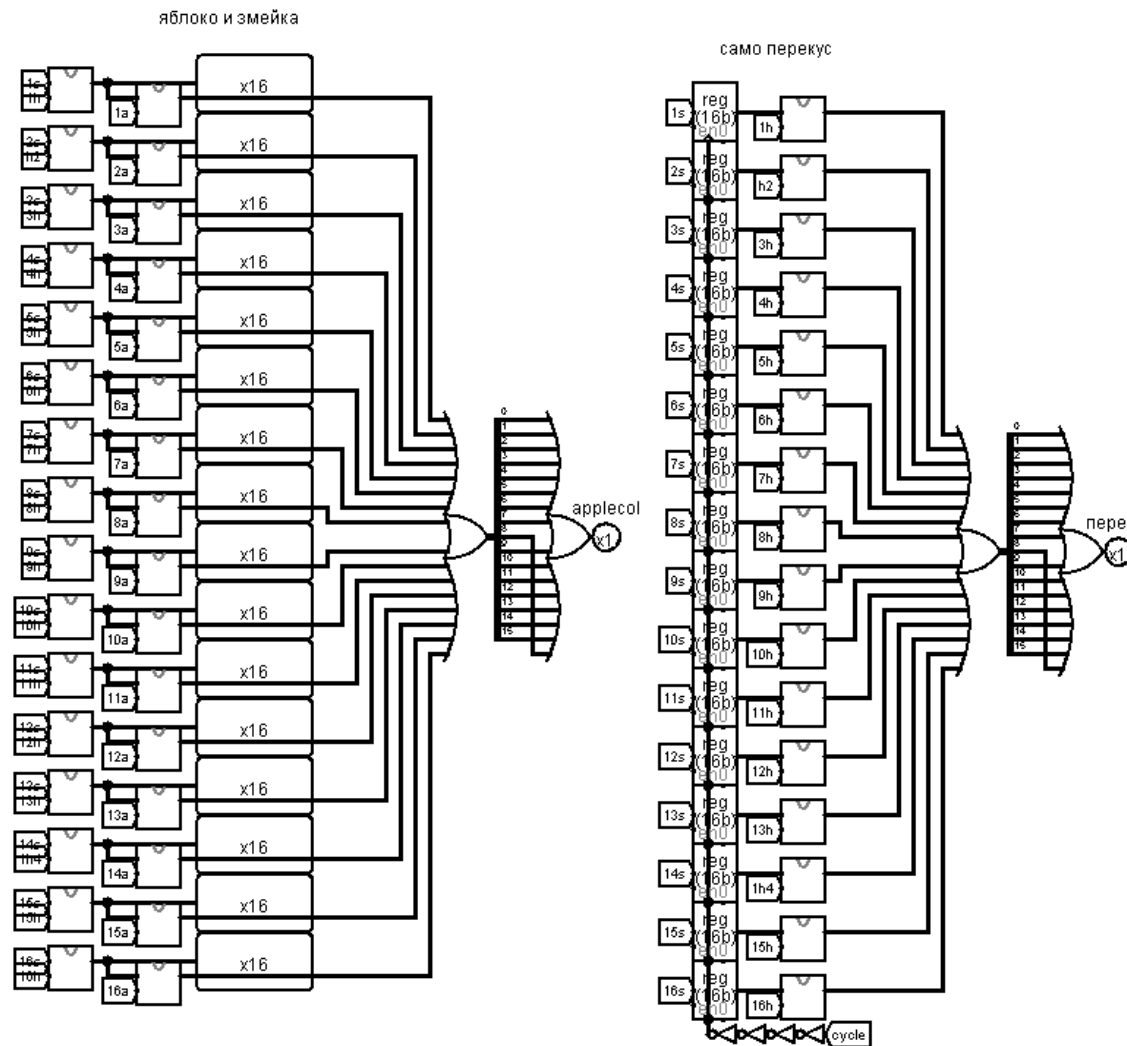


# Схема генерации еды

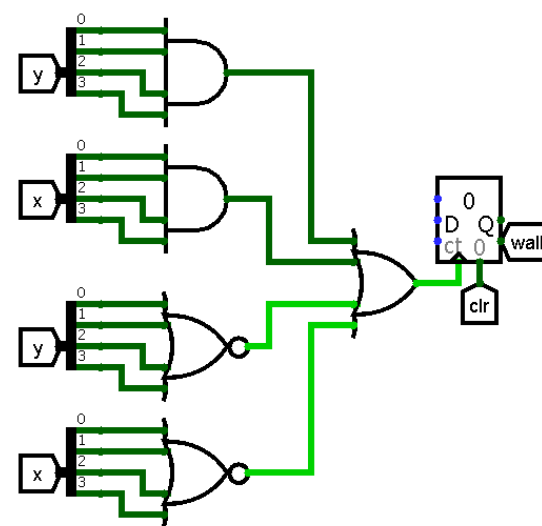




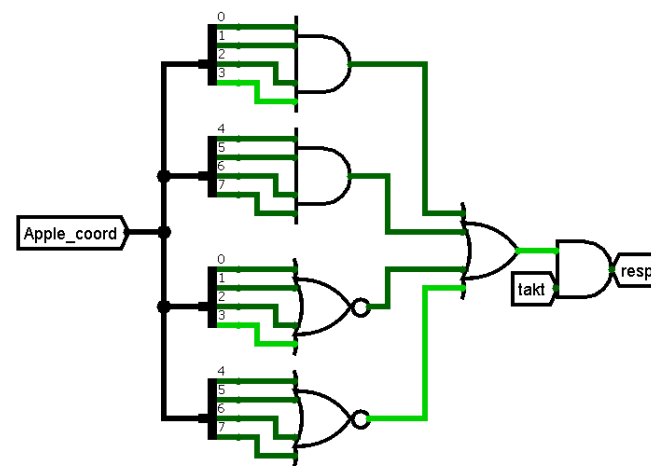
# Системы коллизий



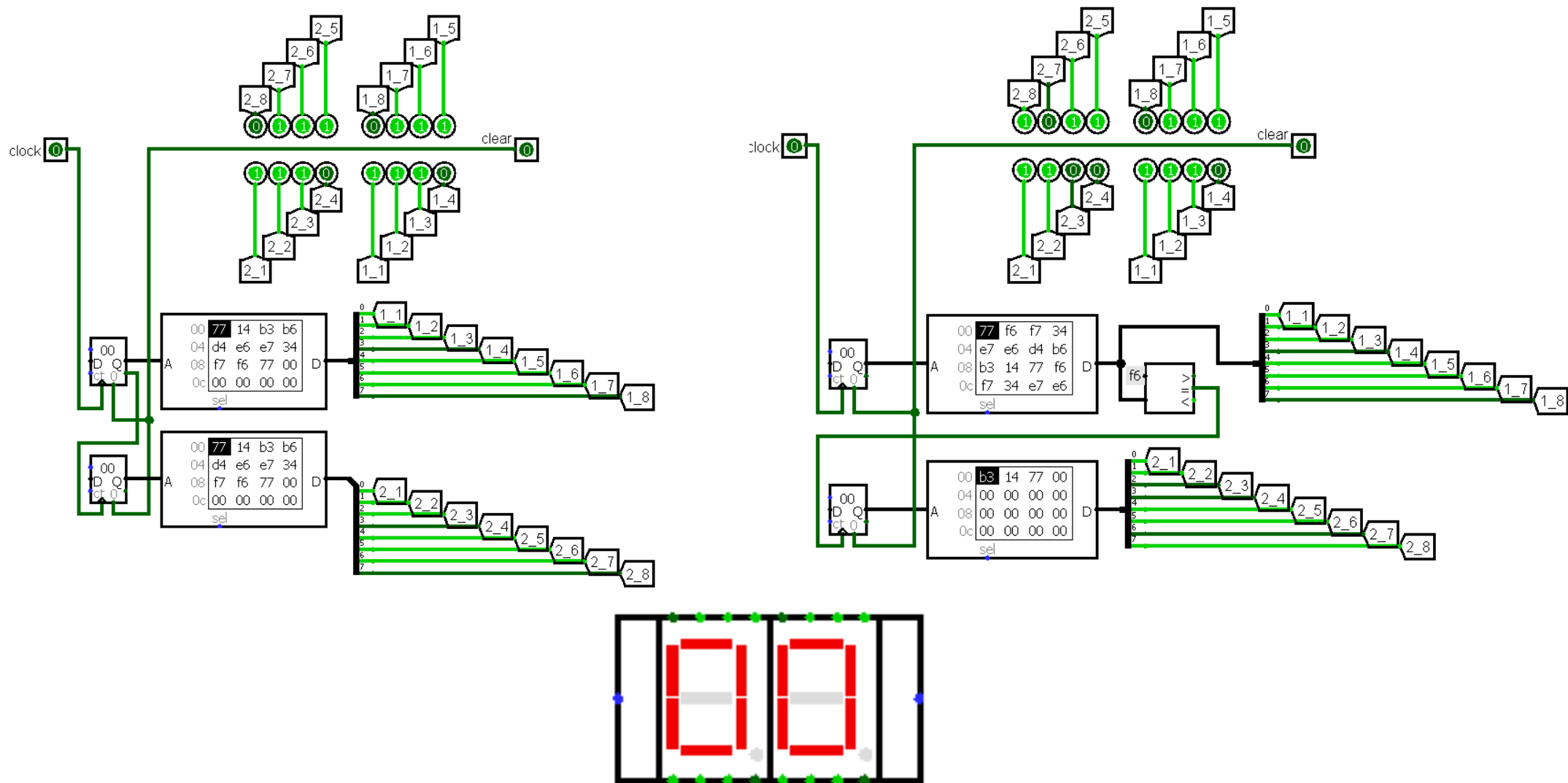
ЗАШЕЛ НА ЛЮБУЮ СТЕНУ



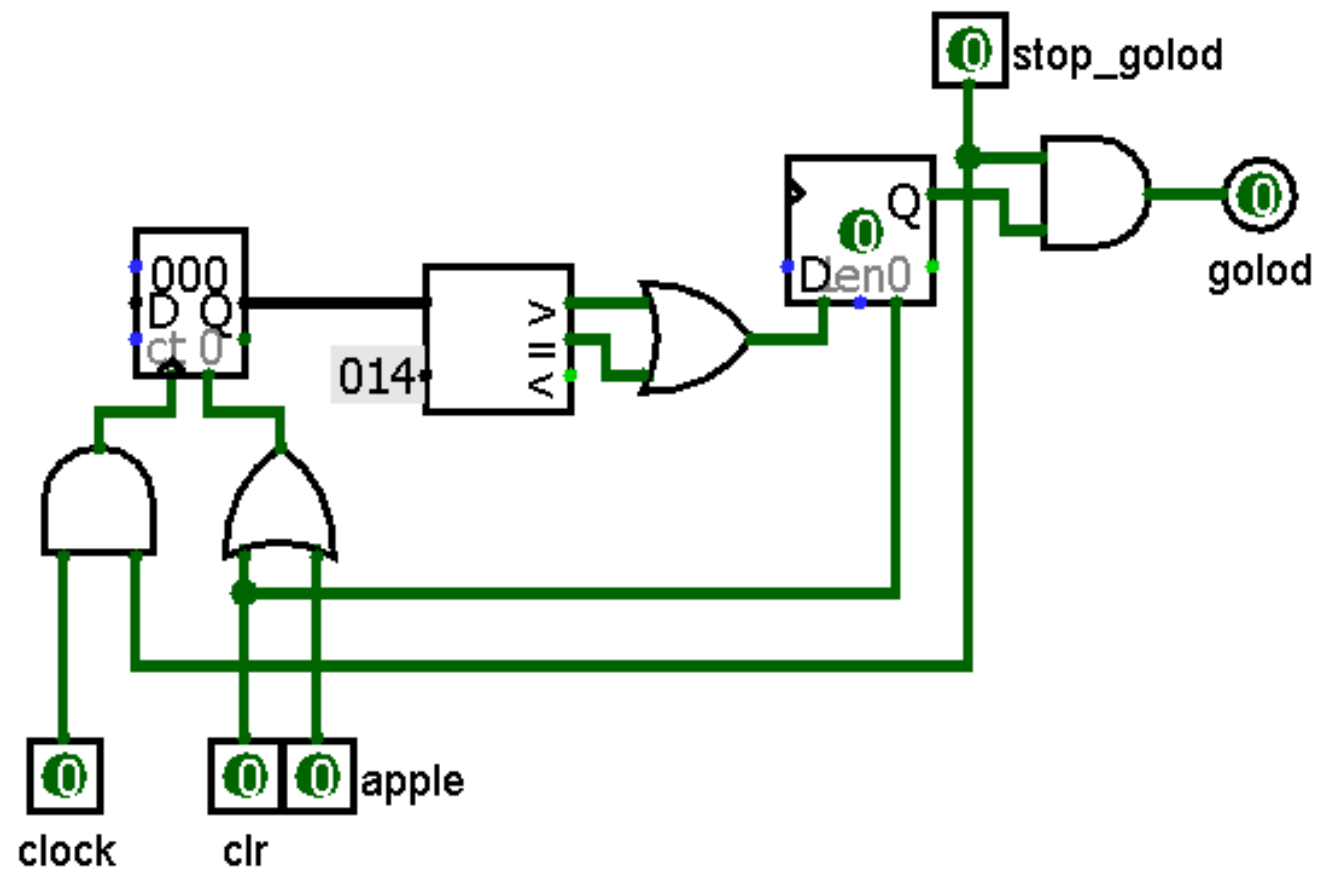
ЧТОБЫ ЯБЛОКО БЫЛО НЕ НА СТЕНЕ



# Счетчики

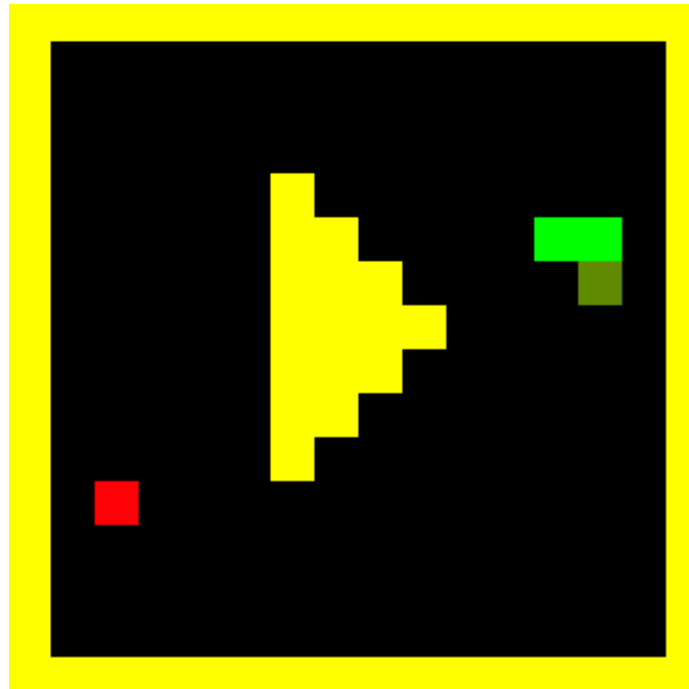


# Голод



# Надписи

LOSE



WIN

Спасибо за внимание !