

| | |
|------------------------|-----------------|
| Krzysztof Mak 259293 | Data 07.04.2024 |
| Jakub Jakubczak 263486 | Wersja 1 |
| Snake | |

1 Opis aplikacji

Celem zadania było napisanie aplikacji okienkowej w technologii Java. Aplikacja została napisana wielowiątkowo, wątki komunikują się pomiędzy sobą. Aplikacja posiada interfejs graficzny, który pozwala wystartować grę/sprawdzić najlepsze wyniki.

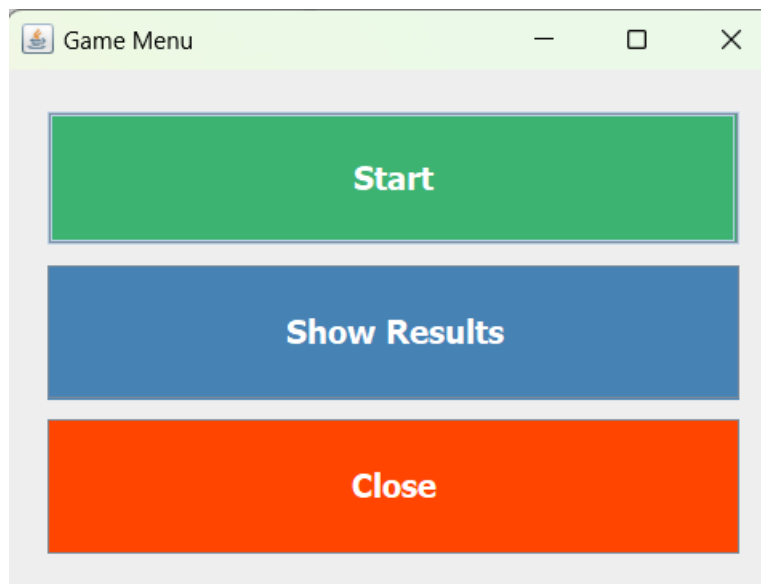


Figure 1: Menu gry

Gra to klasyczny snake z paroma dodatkami:

- Na planszy pojawią się losowo wygenerowa przeszkoda statyczna.
- Oprócz owocu, który zbiera wąż, również pojawia się na planszy żaba, która skacze po planszy w losowy sposób, a wąż dostaje punkty gdy ją złapie.
- Na planszy pojawia się drugi wąż, który jest botem i konkuruje z pierwszym wężem.

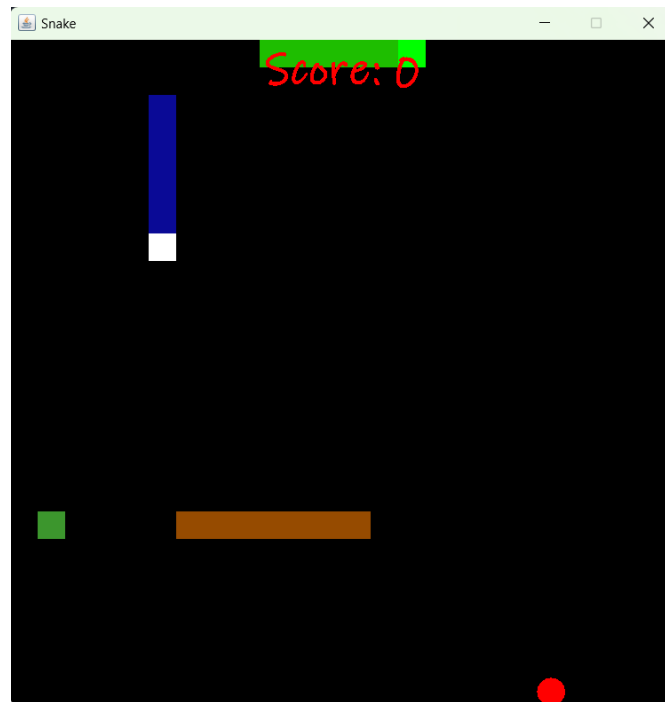


Figure 2: Wygląd gry

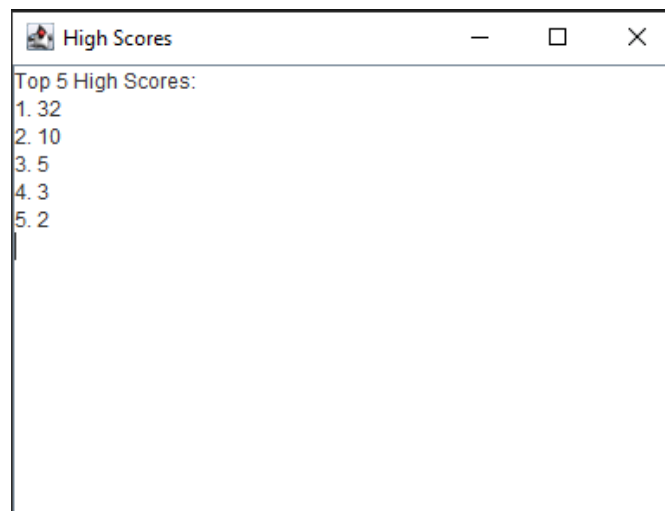


Figure 3: najlepsze wyniki

2 Diagram UML

Do aplikacji został napisany prosty diagram czynności dla generowanie nowej pozycji owocu/żaby.

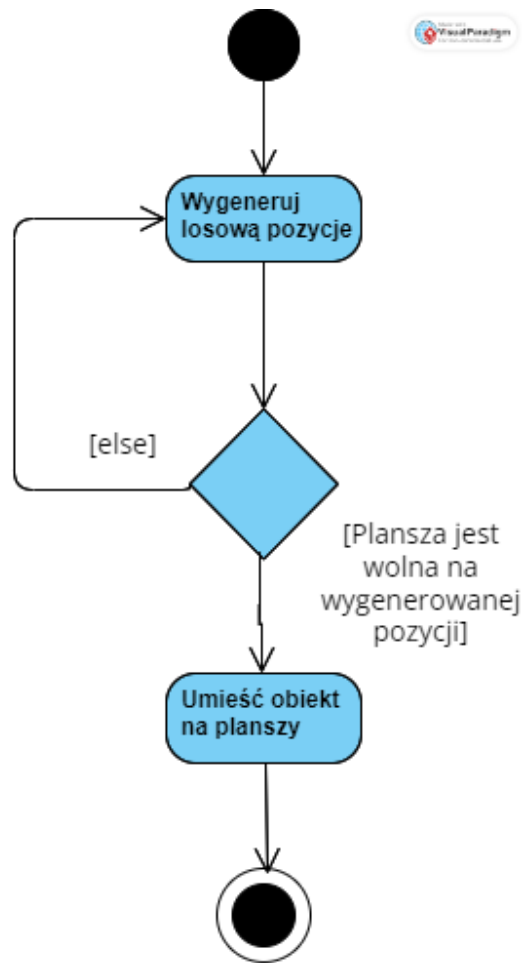


Figure 4: Generowanie nowej pozycji