|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wat getest? | De verachte uitkomst: | Test behaald? (ja/nee) |
| Game over als je buiten het scherm gaat. | De tekst “Game Over” komt op het scherm. En als je op spatie drukt begint de game opnieuw. | Ja |
| Snake ‘groeit’ als het een voedsel eet. Zo wordt ook de score met 1 verhoogd. | Er wordt een blokje aan het einde van snake toegevoegd. En de score wordt met 1 verhoogd. Ook is de tekst “Score: ” te zien op het scherm met de huidige score. | Ja |
| Snake gaat dood als hij met de kop op zijn lijf botst. | De tekst “Game Over” komt op het scherm. En als je op spatie drukt begint de game opnieuw. | Ja |
| Snake is geimplementeerd als een linkedlist. | Ja | Ja |
| De snake reageert op de input van het toetsenbord. | Als er op een pijltjestoets wordt ingedrukt reageert de snake. | Ja |

**Game over als je buiten het scherm gaat.**

* Dit wordt getest door te kijken of de x of y waarde van de head van de snake groter of kleiner is dan de hoogte (x) of breedte (y).

**Snake ‘groeit’ als het een voedsel eet. Zo wordt ook de score met 1 verhoogd.**

* Er moet gekeken worden of de positie van de head gelijk is aan de positie van de head. Als dat gebeurt wordt er met behulp van een recursieve functie een blokje aan het einde van de snake toegevoegd.

**Snake gaat dood als hij met de kop op zijn lijf botst.**

* Met een recursieve functie kan er worden gekeken of de positie van de head gelijk is aan de positie van een van de blokjes van de snake.

**Snake is geimplementeerd als een linkedlist.**

* Door elk blokje van de snake een verwijzing naar het volgende en vorige is de snake geimplementeerd als linkedlist.

**De snake reageert op de input van het toetsenbord.**

* Door de class keylistener te implementeren is het mogelijk om de input van het toetsenbord te gebruiken voor de bediening van snake.