Grupp nr 5

Raimo Holm, Josten Laanemets, Aleks Malm

Tehnoloogia : pyhton, github

* Mäng peab mingil hetkel kindlasti läbi saama, st ussi pikkus peab järjepidevalt suuremaks minema ja lõpuks on terve mängu väli ussi täis
* Uss ei saa liikuda tagurpidi
* Kui uss liigub enda kehale/seinale, peaga otse suunas vastu, siis mäng saab läbi või ka juhul, kui terve väljak on täidetud ussiga.
* Toit peab tekkima suvalises kohas.
* Ussi sööb toidu ära kui liigub peaga otse vastu toitu.
* Punktide lugemine juhul kui uss sööb toidu ära ja selle kuvamine.
* Uss kasvab kui sööb ära ühe toidu.
* Mängualal äärtes peavad olema seinad.
* Ussi kehale peab tulema järgi ka saba.
* Mängu loome graafiliselt kasutades pygame.
* Mänguväljaku suurus on hetkel 720x480
* Uss liigub alguses 15 kaadrit sekunids
* Ussi liikumist saab kontrollida klaviatuuri noolt klahvide abil, uss saab liikuda x- ja y-telje suunas ainult juhul, kui ei liigub enda kehale tagasi vastu.
* Kui mäng lõppeb, siis kuvab ekraan mängus saavutatud punktide summat ja saab ka mängu uuesti alustada. Kui ei soovita uuesti mängida, siis saab ristist kinni panna.

Tööde jaotus

* Raimo – algo, toit suvalises kohas tekkima
* Josten – paneb ussi liikuma
* Aleks – seab piirangud ussiliikumises