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, peaga otse suunas vastu, siis mäng saab läbi
* 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

Tööde jaotus

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