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 endale vastu, siis mäng saab läbi
* Toit peab suvalises kohas tekkima

Tööde jaotus

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