

comp.cs.110

Projekti 4

Snake gui

Aloitusikkuna

THIS

→ : sulkee nuolen osoittaman widgetin

: lisäosan numero

Muuttaa laudan kokoa
Muutos kutsuu metodeja
update_width ja
update_height, jotka
päivittää muuttujat
width ja height

1

Start widget on widgetin this lapsi, kaikki
aloitusikkunan osat ovat widgetin game
lapsia, game tuhotaan pelaajan
painessa start-nappia

15

Päivittää
satunnaisgeneraattorin
siemenluvan metodilla
update_seed muuttujaan
seed_

Päivittää
vaikeusasteen
metodilla
update_level
muuttujaan level_
säätää madon
nopeutta kaavalla
2000/level_

Päivittää pelaajan
nimen kutsumalla
muuttuessa
update_player
metodia, ja
tallentaa nimen
muuttujaan player_

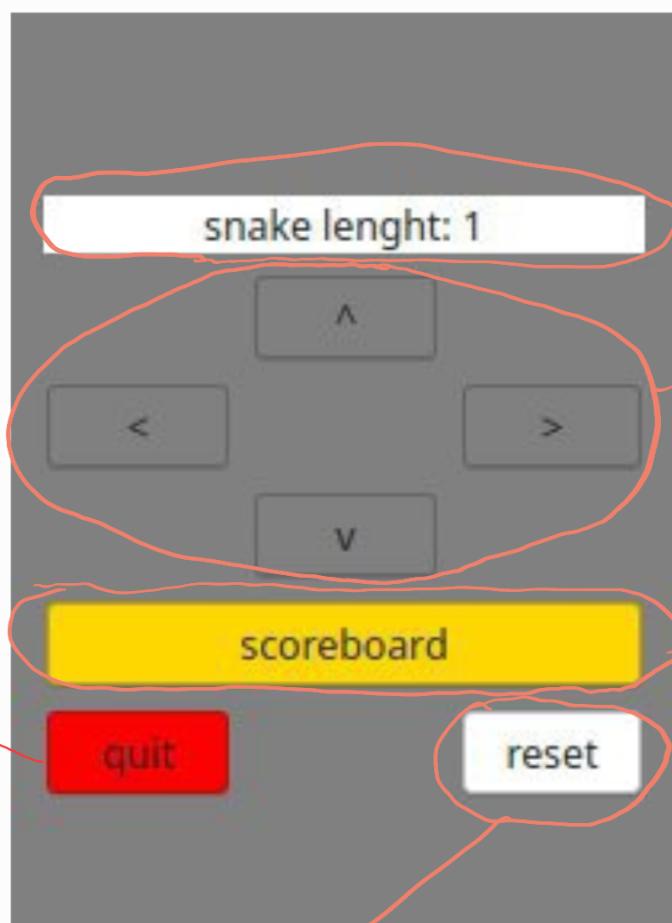
8,9

Kutsuu metodia init_game, joka luo
pelilauden ja tuhoa aloitusikkunan

Aloitusikkuna sisältää lisäosat 1, 15 ja 17, joiden toiminta on
esitelty yllä olevassa kuvassa ja tämän lisäksi siinä on
ominaisuksia, jotka auttavat ominaisuuksiin 8, 9.

Ohjain

THIS



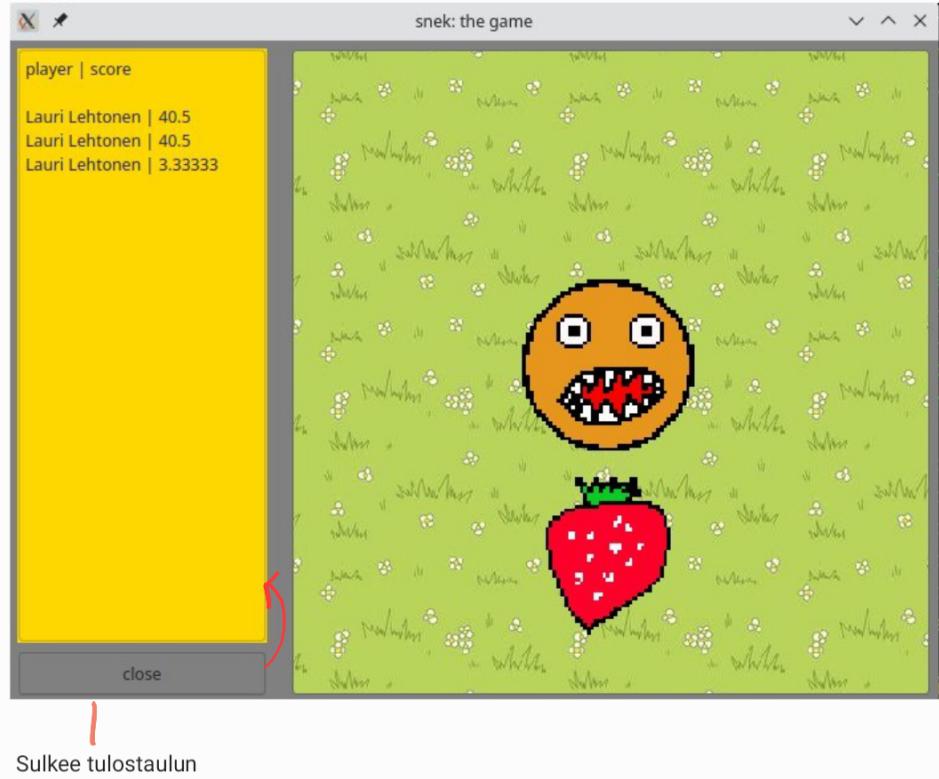
Päivittää madon pituutta reaalialajassa

Siirtää matoa haluttuun suuntaan, lisää ensiksi halutun suunnan inputs_vektoriin, jonka jälkeen nappi kutsuu move metodia

Kutsuu metodia reset, jolla käynnistetään peli uudestaan

8, 9

Nappi kutsuu metodia
get_scoreboard, joka lukee
pistehistoriatiedoston, ja piirtää ne
tekstikenttään.



pisteiden laskukaava:

laudan koko = korkeus • leveys

Voitto: Pituus • laudan koko

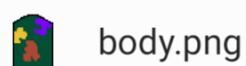
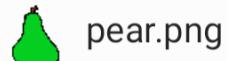
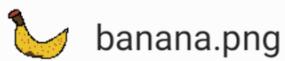
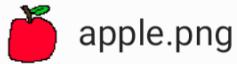
$$\text{Häviö: } \frac{\sqrt{\frac{\text{Pituus}}{\text{laudan koko}}}}{2}$$

Pelilauta

THIS
↓

Pelilaudalle piirretään mato ja satunnainen ruoka viereisellä tavalla

käytetyt resurssit:



4

Graphic
design is my
passion

peli-ikkuna

THIS



Voitto



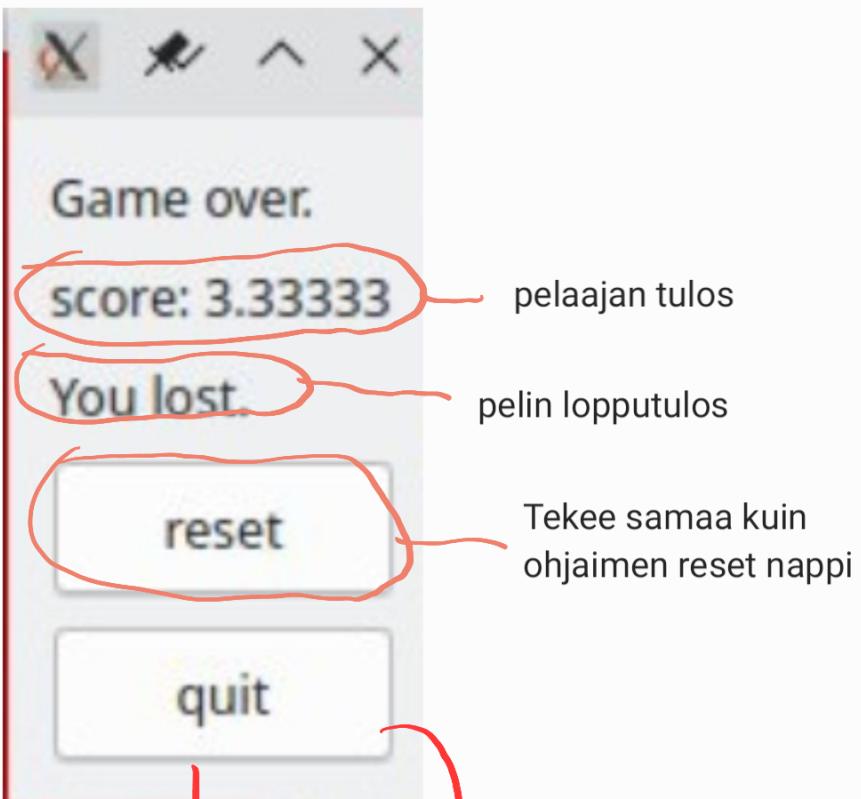
Häviö



10



Game over



↓ ↗
THIS