

# KRAV TIL SNAKE SPILLET

## TEKNISKE KRAV

Spillet snake skal laves i programmeringssproget Python, da det er et programmeringssprog som er meget udbredt og nemt at bruge. Fordelene ved Python her er biblioteket "pygame", som man kan bruge til at lave spil med. Pygame har en masse smarte indbyggede funktioner som gør det super nemt at lave et spil.

- Python som programmeringssprog
- Pygame som game-engine

## PERFORMANCE KRAV

Spillet snake kræver en meget præcis timing fra man trykker på tastaturet til der sker noget i spillet. Dette er nødvendigt for at man ikke kommer til at dræbe sig selv ved at slangen ikke drejer når man trykker på knapperne, samt så skal man bruge det til at ramme de point som der kommer frem på spilleområdet. Slangen må heller ikke bevæge sig for hurtigt, da man skal kunne følge med og nå at reagere på hvad der sker i spillet.

- Ingen delay fra tastetryk til bevægelse i spillet
- Slangen skal bevæge sig med en passende hastighed

## ÆSTETISKE KRAV

Spillet skal have en 2D grafik. Der skal være en slange og nogle point som slangen kan spise for at blive større. Pointene skal ligne en kanel giffel, og slangens hoved skal være et billede af et menneskehoved.

- 2D grafik
- Slange med menneskehoved
- Kanel giffler som point

## FUNKTIONELLE KRAV

Når man spiller et spil som snake, så er det nødvendigt at man skal kunne styre slangen ved hjælp af tastaturet. Spilleren skal her styre slangen ved hjælp af piletasterne, hvor pil op føre slangen opad, pilen til højre fører slangen til højre, pilen til venstre fører slangen til venstre og til sidst pilen ned som fører slangen nedad.

- Styringen slangen ved hjælp af piletasterne