

A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of a network of light blue lines and small circles, resembling a circuit board or a stylized tree structure, set against a dark blue gradient background.

# GRA SNAKE

LEKCJA 8 - 10

Wąż (ang. snake) – gra komputerowa, wydana po raz pierwszy w październiku 1976 roku, pierwotnie pod nazwą Blockade.

W grze gracz kontroluje węża, który porusza się po obramowanej planszy zbierając jedzenie, próbując nie uderzyć własną głową o ściany otaczające planszę gry, a także o część własnego ciała. Kiedy wąż zje kawałek jedzenia, jego ogon robi się coraz dłuższy, co utrudnia grę. Gracz kontroluje kierunek ruchu węża za pomocą klawiszy strzałek (góra, dół, lewo, prawo). Gracz nie może zatrzymać węża, gdy gra jest w toku oraz nim zawrócić



# CZEGO SIĘ NAUCZYMY

- Tworzenie segmentów węża po zjedzeniu jabłka za pomocą programowania obiektowego (klasa Segment)
- Specjalny system poruszania się segmentów, tak aby każdy kolejny śledził pozycję ostatniego



# PODZIAŁ LEKCJI

- Lekcja 8 – Stworzenie planszy z losowych kafelków i implementacja Jabłka
- Lekcja 9 – Dodanie głowy węża oraz sterowanie nią
- Lekcja 10 – Dodanie segmentów i dokończenie gry