

IN200 : Projet Snake

L'objectif de ce projet est de programmer le jeu "Snake".

Description du Snake

Ce jeu est composé d'une grille. Chaque case contient au choix :

- Un mur
- Un bout de serpent
- Une pomme
- De l'herbe

comme dans l'exemple de la figure 1. Il n'est pas attendue que votre programme ait la même apparence. Par exemple, vous pouvez simplement représenter la pomme par un rond rouge, et un mur par un carré noir.

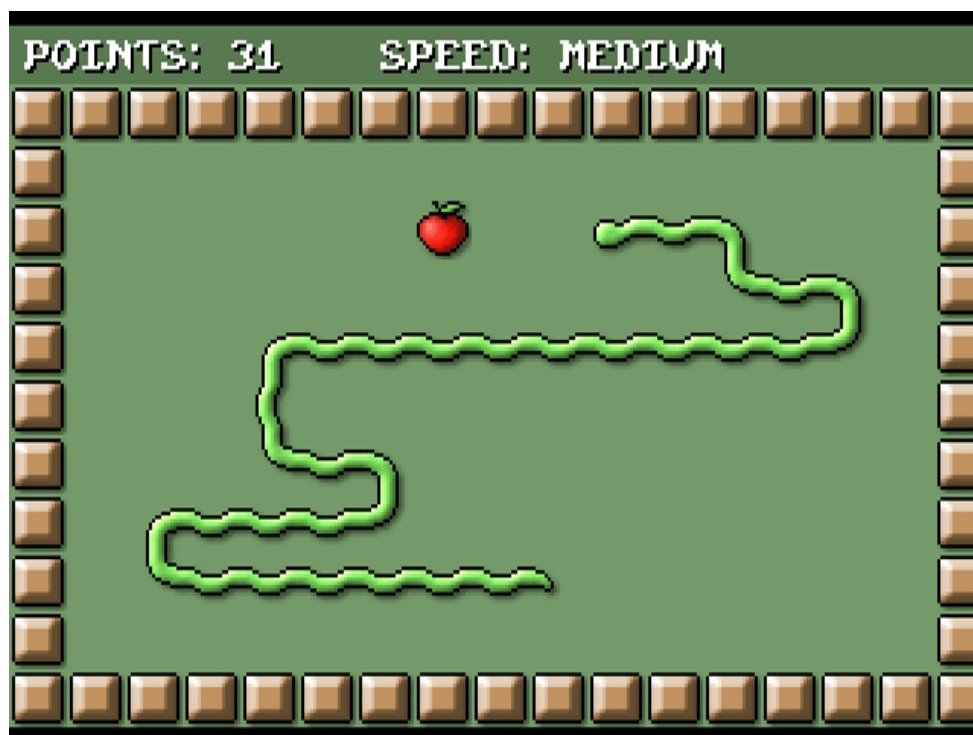


Figure 1 : Une partie typique de snake.

A intervalle régulier, le serpent avance. Le joueur peut contrôler sa direction à l'aide des flèches de son clavier.

Le but est de manger la pomme. Lorsqu'elle est mangée, une autre pomme apparaît sur un case aléatoire du plateau, et la longueur du serpent augmente de 1.

La partie s'arrête lorsque la tête du serpent percute un mur ou percute son propre corps. Le score du joueur est égal au nombre de pommes que le serpent a mangées. Le joueur est invité à entrer un pseudo. Le score de toutes les parties est stocké dans un fichier txt, et le pseudo du joueur est indiqué à côté du nouveau score dans ce fichier.

0.0.1 Fonctionnalité avancée

Avant de lancer une partie, le joueur doit avoir accès à un menu.

Il doit être possible de choisir la fréquence à laquelle le serpent se déplace, soit en indiquant une période (une seconde) soit en choisissant entre "lent", "moyen" et "rapide".

Il doit exister plusieurs niveaux, avec un placement différents des murs et avec une grille de taille différente. Chaque niveau est stocké dans un fichier txt.

Il doit être possible de consulter les dix meilleurs scores obtenus.