

1)Construiti o ierarhie de clase prin care sa demonstrati abstractizarea si polimorfismul.

2)Construiti un joc de tip Snake folosind conceptele OOP invatate. In implementarea jocului trebuie sa aveti in vedere urmatoarele:

Jocul este creat folosind clasele: Snake, TableBoard, Game, History + alte clase care credeti ca s-ar potrivi in acest context.

Clasa Snake:

->Va avea o variabila de instantia care va stoca un nume

->Tot aici trebuie sa stocati miscarile pe care sarpele le va putea face pe tabla de joc(sus, jos, stanga, dreapta).

Actiunile pot fi stocate si intr-un enum:

https://www.w3schools.com/java/java_enums.asp

Clasa TableBoard:

->Va contine implementarea pentru tabla de joc, care va fi reprezentata printr-o matrice

->Pe langa implementare, aceasta clasa trebuie sa contina niste functii de manipulare pentru tabla de joc(matrice)

->Tot aici trebuie sa manuiam cazurile speciale(de exemplu atunci cand sarpele iese din tabla de joc)

Clasa Game:

->In aceasta clasa vom construi o interfata pentru ca jucatorul sa poata manipula sarpele pe tabla de joc(switch)

Clasa History:

->Aici vom retine toate actiunile pe care sarpele le-a facut pe tabla de joc