

Platformy programistyczne

Aplikacja okienkowa w technologii Java (Snake)

Nikodem Gotfryd 248934

Bartosz Sierpiński 252834

piątek 17.00

1 Cel projektu

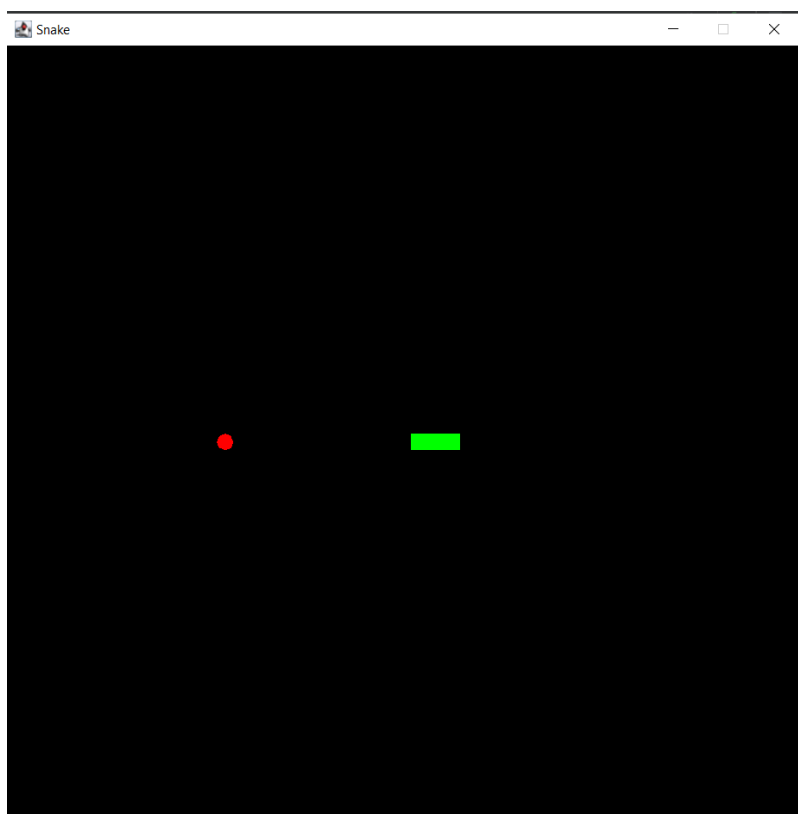
Celem projektu było stworzenie aplikacji okienkowej w języku Java przy wykorzystaniu biblioteki Swing. Aplikacja ma implementować grę typu Snake. Do sterowania wężem ma posłużyć klawiatura.

2 Użyte technologie oraz założenia techniczne

- Aplikacja została napisana w języku JAVA.
- W aplikacji została użyta biblioteka swing, dzięki czemu aplikacja posiada interfejs graficzny.
- Aplikacja posiada obsługę zapytań z klawiatury i myszy.
- Aplikacja wykorzystuje klasy i interfejsy.

3 Widoki aplikacji

Gra posiada trzy stany. Pierwszy stan to okno startowe. Po wciśnięciu przycisku przechodzimy do stanu pętli gry, w której możemy sterować tytułowym snakiem za pomocą strzałek. W przypadku kolizji ze ścianą lub samym snakiem pętla gry się kończy i pojawia się okno końcowe wyświetlające ilość zdobytych punktów (ilość punktów jest równoznaczna z ilością zjedzonych owoców).



Rysunek 3.1. Widok gry