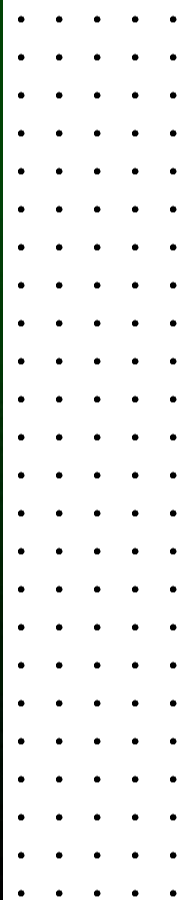


J E U
S N A K E E N
L A N G A G E
C

ENFAKE





P R E S E N T A T I O N

M B E N G A D I A L L O M A M A D O U
M O U L O U N G U I F I L I P P E
O U S S I N C L A U D E
Z A N G O M I G U E L

QUELQUES EXPLICATIONS SUR CERTAINES FONCTIONS :

1. La fonction `sleep()` retarde l'exécution du programme d'un nombre de secondes donné, permettant ainsi à l'utilisateur de jouer plus facilement.

2. `rand()` est utilisé pour générer des valeurs entières aléatoires et `rand()%20` générera les fruits dans les limites du jeu du serpent.

3. Le fichier d'en-tête `unistd.h` contient la fonction `sleep()`.

4. La fonction `kbhit()` en C est utilisée pour déterminer si une touche est enfoncée ou non sur le clavier.

5. Il est présent dans le fichier d'en-tête `conio.h` et renvoie une valeur non nulle si la touche est enfoncée et zéro si la touche n'est pas enfoncée.

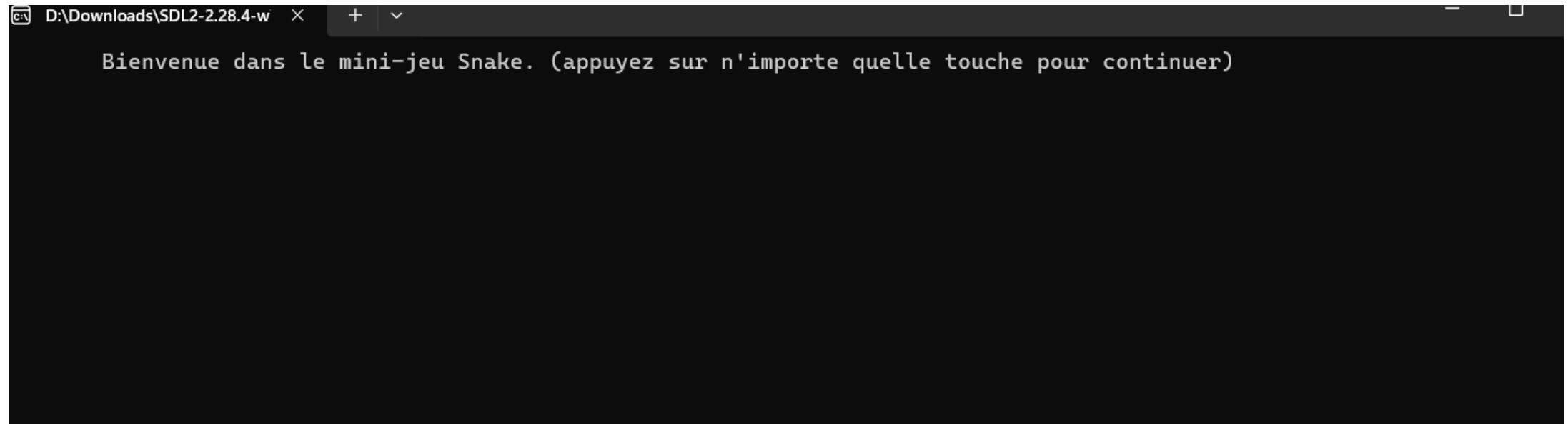
6. Fonction `Logic()` : C'est le cœur du programme qui contrôle le mouvement du serpent, la mise à jour du score et la fin du programme.



OUTILS UTILISÉS

- C++
- Chromes

LANCEMENT DU JEU



Instructions de jeu :

Utilisez les touches flechees pour deplacer le serpent.

Lorsque vous recevrez des aliments aux differentes coordonnees de l'ecran que vous devez manger, la longueur du serpent sera augmentee d'un element et donc le score.

ici, vous disposez de trois vies. Votre vie diminuera a mesure que vous avancez.

Vous pouvez mettre le jeu en pause en son milieu en appuyant sur la touche P. Pour reprendre le jeu, appuyez a nouveau sur n'importe quelle autre touche.

Si vous souhaitez quitter, appuyez sur Echap.

Appuyez sur n'importe quelle touche pour jouer au jeu..

I N S T R U C T I O N S
D U J E U

loading...

LOADING
DU JEU

PHASE TERMINALE DU JEU



COMPÉTENCES ACQUISES

- Travail en groupe
- Modification d'un code existant en langage C
- Des fonctions en langage C



DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

- Comprendre l'intégralité du code en langage C
- Adapter les modifications
- Intégration du model SDL



CONCLUSION

- Le jeu Snake en général est assez facile à mettre en œuvre. L'utilisateur est invité à jouer avec le code pour une meilleure compréhension de la logique et du jeu. Tout en respectant les consignes d'utilisation.

