**Dokumentacja projektu gry „Snake”**

**Zaawansowana inżynieria oprogramowania**



Radosław Kaśkiewicz

Bartek Kotomski

Julian Kondas

Łomża 2016/2017

Spis treści

1. Założenia i cele

Celem naszego projektu było stworzenie gry opartej na znanej tematyce „Snake”. Nasz projekt jest robiony w języku programowania C# na oprogramowaniu Visual Studio 2010 i większym.

Celem jakim chcemy osiągnąć jest gra w którą będzie się przyjemnie grało oraz będzie łatwa do modyfikacji abyśmy mogli ją dalej rozwijać.

1. Użyte programy i narzędzia

-Język Programowania c#

-Visual studio 2010 i większe

-Google Grafika

-Gimp

1. Wymagania sprzętowe

-System Operacyjny Windows XP lub nowszy

-10 mb Wolnego miejsca na dysku

-512 ram

-Procesor 1.6Ghz

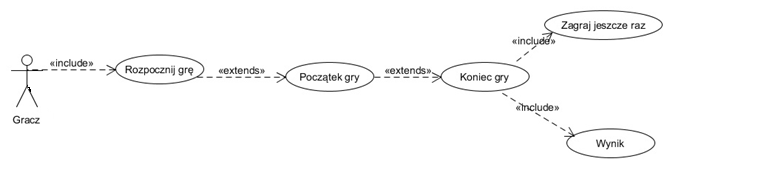
Wszystkie wymagania które zawarliśmy w Podpunkcie „3” są to wymagania minimalne. Możliwe jest odpalenie gry na komputerach z wyższą wydajnością.

1. Instrukcja obsługi

Gra uruchamiamy poprzez pobranie jej i włączenie Ikony.  
Gry nie trzeba instalować.

Poruszanie się postacią „Snakem” odbywa się poprzez używanie strzałek kierunkowych.

Gra polega na zebraniu jak najwięcej jedzenia(Kropek) rozmieszczanych losowo. Każde jedzenie daje nam punkty które zbieramy próbując osiągnąć jak najlepszy wynik.

1. Diagramy UML
2. ****Diagram przypadków użycia
3. Diagram aktywności
4. Diagram klas
5. Repozytorium z kodem i plikami
6. Logi poszczególnych programistów
7. Podsumowanie projektu