

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ

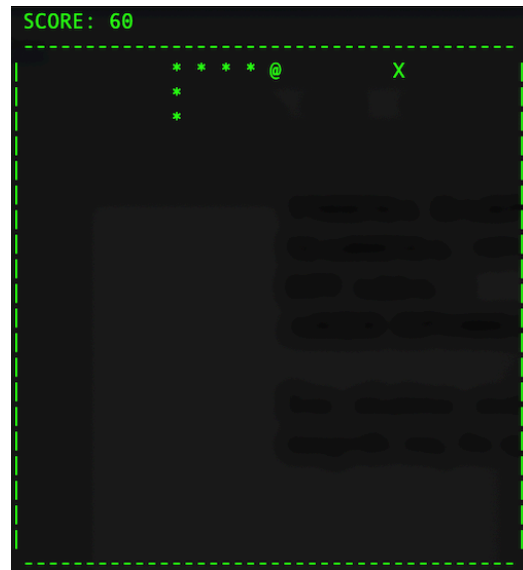
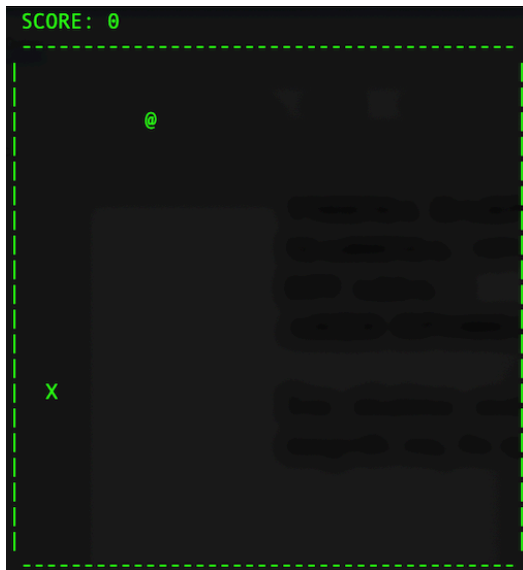
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΜΕ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗ ΒΙΟΙΑΤΡΙΚΗ

ΜΑΘΗΜΑ: ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΕΡΓΑΣΙΑ: 1

ΛΗΞΗ ΠΡΟΘΕΣΜΙΑΣ ΥΠΟΒΟΛΗΣ: 23/10/2019

Στα πλαίσια αυτής της εργασίας καλείστε να υλοποιήσετε σε C το παιχνίδι **φιδάκι**. Το "γραφικό περιβάλλον" του παιχνιδιού σας θα πρέπει να μοιάζει με τις παρακάτω εικόνες:



Κατά την εκτέλεση του προγράμματος θα πρέπει να **δίνεται από το χρήστη** (ως **argument στην main**) ένας **αριθμός** που θα αντιστοιχεί στο **μέγεθος του grid/χώρου** που θα κινείται το φιδάκι. Το φιδάκι θα πρέπει να κινείται προς τα **πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά** πληκτρολογώντας **w, s, a, d** αντίστοιχα. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να μπορέσει το φιδάκι (**@**) να "**φάει**" όσα περισσότερα **X** μπορεί είτε πριν "**χτυπήσει**" σε **τοίχο** (**|**) ή (**-**) είτε στην **ουρά** (*****) του, όπου σε αυτές τις περιπτώσεις ο παίκτης χάνει και το παιχνίδι τελειώνει.

ΣΧΟΛΙΑ

- Η υλοποίηση του παιχνιδιού θα πρέπει να γίνει σε περιβάλλον **Linux**.
- Στον ίδιο φάκελο με αυτόν της εκφώνησης βρίσκεται το αρχείο **code.c** που περιέχει τη συνάρτηση **move()**. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτή την συνάρτηση για να κινείτε το φιδάκι χωρίς να χρειάζεται μετά την εντολή για αλλαγή κίνησης (w, s, a, d), να πληκτρολογήσετε το enter.

ΠΑΡΑΔΟΤΕΑ

- Τα **αρχεία** που περιέχουν τον **κώδικα σε c**. Στον κώδικα θα πρέπει να υπάρχουν **σχόλια** όπου κρίνεται απαραίτητο.
- Μπορείτε να δουλεύετε σε ομάδες **μέχρι 2** ατόμων.
- Παράδοση με email στο: ppapadopoulos@dib.uth.gr
- Το **θέμα** του email θα **πρέπει** να είναι το: **ap19_lab1**
- Στο **email** θα πρέπει να αναγράφονται τα **στοιχεία** των μελών της ομάδας (ΑΜ, όνομα, επώνυμο).