Kurzuszáró projekt helyzetjelentés  
(2022. 01. 16.)

A kurzus zárásaként a régi telefonokról (pl. Nokia 3310) jól ismert snake játékot fogom elkészíteni a pygame segítségével.

**Amit jelenleg tud a játék:**

Központi menüből indítható a program, a játék a legalapvetőbb funkciókat már tudja (kígyó irányítása, „élelem” véletlenszerű generálása a pályán, az élelem elfogyasztásával nő a kígyó hossza és a sebessége, a játék véget ér, ha a játékos nekiütközik a falnak vagy a kígyó magába harap). A játék közben folyamatosan megjeleníti az aktuális pontszámot. Amennyiben a játék véget ér, a program kéri a játékos nevét, amit be tud vinni a billentyűzet segítségével. A pontszám a játékos által megadott névhez rendelve mentésre kerül egy külön fájlba, ez az „örökranglista”. A ranglistát kiválasztva a főmenüben, láthatjuk a valaha elért 5 legjobb pontszámot és az azokat elért játékosok nevét.

**Amit szertném, hogy tudjon a jövő hét végére:**

Leginkább optikai szempontból szeretném fejleszteni a játékot, jó lenne, ha minél jobban hasonlítana kinézetre is az eredetire (csíkos kígyó, felismerhető fejjel és farokkal, az eredetire minél inkább emlékeztető betűtípust találni). Valamilyen zenét is szeretnék alá tenni. Az eredeti játékban vannak különleges élelmek, amik csak egy bizonyos ideig vannak a pályán, ezeket is szeretném beletenni.