

Rafał Szymorowski

Informatyka

Nr. albumu 89240

Programowanie obiektowe

Projekt indywidualny

Gra w węża

Gra w węża

Spis treści

Gra w węża - problem.....	3
Instrukcja programu	4
Działanie programu	5

Gra w węża - problem

Gra w węża to klasyczna gra komputerowa, w której gracz steruje wężem, który rośnie, gdy zjada jabłka pojawiające się na planszy. Celem gry jest zjedzenie jak największej liczby jabłek, unikając jednocześnie zderzenia węża z jego własnym ogonem i granicą mapy. Program implementuje tę grę z dodatkowymi funkcjami, takimi jak zapisywanie wyników i podanej przez użytkownika nazwy.

Instrukcja programu

Grę w węża należy uruchomić następująco:

1. Uruchom wiersz poleceń i przejdź do głównego folderu projektu z kodem źródłowym (src)
2. Skompiluj kod źródłowy za pomocą komend:

```
javac Board.java
```

```
javac StartMenu.java
```

3. Następnie uruchom aplikację za pomocą komendy:

```
java StartMenu.java
```

Po uruchomieniu programu ukaże się menu startowe.

Wpisz swoją nazwę użytkownika w pole tekstowe.

Kliknij przycisk „Start”, aby rozpocząć grę.

Steruj wężem za pomocą klawiszy strzałek na klawiaturze.

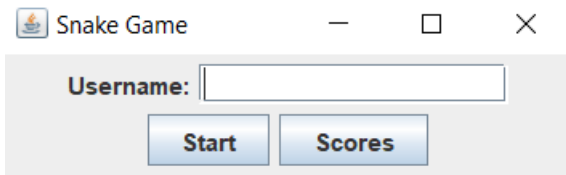
Gra kończy się, kiedy wąż zderzy się z własnym ogonem albo z granicą mapy.

Twój wynik – ilość zjedzonych jabłek – wraz z podaną nazwą użytkownika są zapisywane do pliku scores.txt

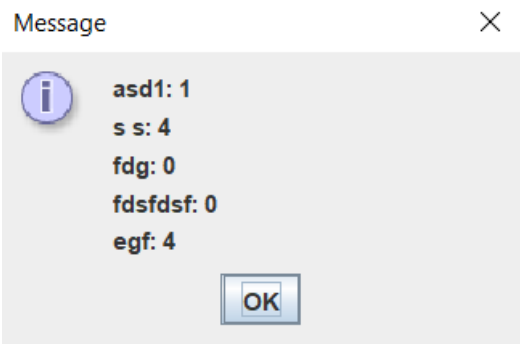
Możesz zobaczyć swoje wyniki, klikając przycisk „Scores” w menu startowym.

Działanie programu

Wygląd menu startowego:



Działanie przycisku „Scores”:



Gra:

