

BALASUBRAMANIAM Alex
COUSSON Sophie

PROJET SNAKE



INTRODUCTION

Le but de ce projet:

Un seul joueur joue. Il déplace sur l'écran un serpent dont le corps est composé de plusieurs segments identiques. La tête du serpent ne doit rencontrer ni les bords du jeu ni une autre partie du corps du serpent. Des morceaux de nourriture (par exemple des pommes) apparaissent aléatoirement à l'écran, et la taille du serpent augmente quand sa tête passe sur une pomme, ce qui le rend plus difficile à contrôler

L'objectif du projet est de réaliser un clone de ce jeu.

raisonnement:

le serpent avance de coordonnée en coordonnée et cela pour chaque partie de corps grâce à la fonction maj_serpent

le programme:

1. fonction d'affichage:

affiche_obstacles, affiche_pommes, affiche_serpent

Ces fonctions permettent d'afficher leur objet en les dessinant en fonction de leur taille, couleur, et forme.

2. fonction de d'interface:

sur_bouton, nettoie_fenetre

sur_bouton permet de voir si l'utilisateur a cliqué sur un des boutons

nettoie_fenetre permet d'effacer les objets présents dans la fenêtre et de dessiner un fond noir.

jouer2 = 'deux.png'

IMAGE = 'images.png'

jouer = 'jouer.png'

```
cree_fenetre(taille_case * largeur_plateau,
```

```
            taille_case * hauteur_plateau)
```

```
image(301, 200, IMAGE, ancrage = 'center')
```

```
image(10, 200, jouer, ancrage='nw')
```

```
image(10, 288, jouer2, ancrage = 'nw')
```

```
mise_a_jour()
```

Cela permet de créer la fenêtre avec un fond d'image importer d'un dossier venu du dossier de ce programme.

3. fonction de déplacement

change_direction, maj_serpent

change_direction permet d'indiquer à quelle coordonnée se diriger lorsque qu'on presse sur une flèche

maj_serpent quant à elle permet de faire se déplacer le serpent aux coordonnées données par la fonction change_direction

manuel d'utilisation:

1. mode classique

le mode normale de ce programme suit les mêmes règles que le snake classic dont le but est de manger le plus de pommes possible et de grandir par la même occasion tout en évitant de toucher les bords et sa propre queue

D'autres modes sont accessibles depuis le menu via les autres boutons

2. mode obstacle

ce mode suit les mêmes règles que le snake classic à l'exception qu'il y a des obstacles représentés par des carrés violets qui apparaissent progressivement qu'il faut éviter pour rester en vie

3. mode 2 joueur

ce mode permet de jouer avec une autre personne en simultané avec les touches "Z,Q,S,D" Le but est d'être le dernier en vie

4. mode rapide

suit les règles classiques du snake à l'exception que le serpent se déplace très rapidement et le rythme de parution des pommes est rapide et n'a pas besoin que le serpent mange une pomme pour qu'une autre pomme réapparaisse

problèmes rencontrés:

Nous avons eu du mal dans la programmation de certaines fonctionnalités : comme le mode « deux joueurs », car il fallait de nouvelles touches au clavier. De plus, les serpents ne peuvent pas entrer en collision.

