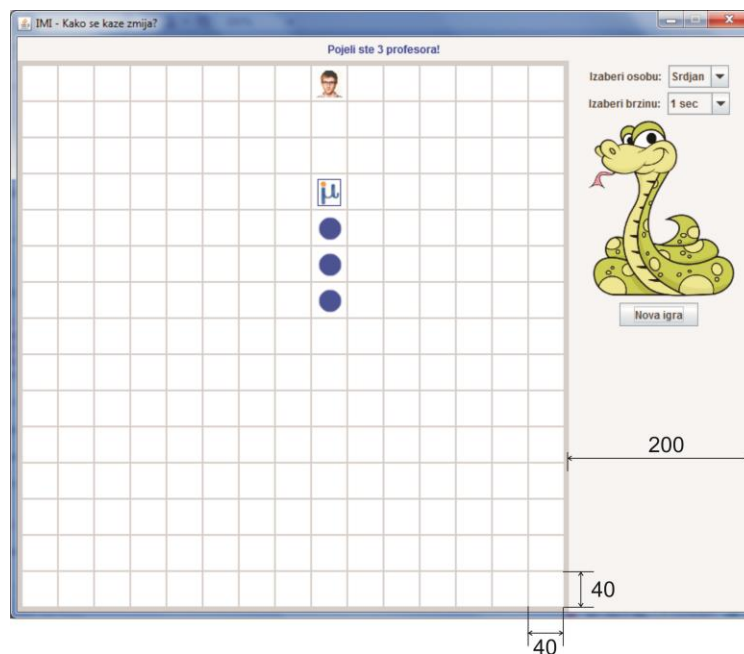


TEŽI ZADATAK - 20 POENA

Napisati program koji implementira logiku jedne od najpopularnijih igara u svetu - *Snake*. Grafički prikaz igre je dat na *Slici 1*.

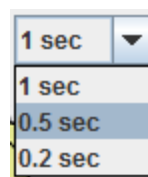


Slika 1 – Grafički prikaz igre

Glavu zmije predstavlja IMI znak, dok njeno telo čine plavi krugovi čiji je broj jednak broju pojedenih profesora. Prilikom startovanja igre potrebno je postaviti glavu zmije i sliku profesora na slučajno izabranim pozicijama, posle čega zmija počinje da se kreće u slučajno izabranom smeru. Igrač upravlja zmijom uz pomoć strelica na tastaturi. U svakom trenutku igrač može izabrati sliku profesora u padajućem meniju, *Slika 2*, i brzinu kretanja zmije u padajućem meniju koji je prikazan na *Slici 3*.

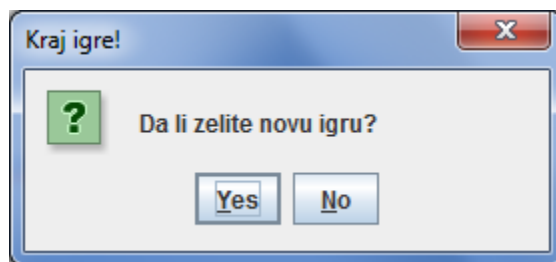


Slika 2 – Izbor slike profesora



Slika 3 – Izbor vremenskog koraka između dva pomeranja zmije

U zaglavlju prozora je potrebno ispisati informaciju o broju pojedenih profesora, dok se igra prekida kada glava zmije pokuša da izađe sa table ili udari u svoje telo pri čemu se zmija zaustavlja i prikazuje se prozor kao na *Slici 4*.



Slika 4 – Dialog za kraj igre

Ukoliko korisnik izabere opciju „Yes“ potrebno je inicijalizovati stanje igre na početno, a u suprotnom je potrebno zatvoriti prozor igrice.

U svakom trenutku korisnik može kliknuti na dugme „Nova igra“ pri čemu se stanje igrice inicijalizuje na početno.