Titre : Snake Game

Présentation générale

Ce projet est un jeu de type "Snake" développé en C# avec Raylib. Le jeu propose une grille sur laquelle se déplacent deux serpents, le joueur doit manger une pomme pour augmenter le score tout en évitant le second serpent.

Technologies utilisées

- Langage : C#

- Framework graphique : Raylib\_cs

- Paradigme : Programmation orientée objet

Contrôles du joueur

- Les contrôle du Snake sont :

- `W` : Haut

- `S` : Bas

- `A` : Gauche

- `D` : Droite

Le serpent change de direction selon la touche pressée.

Mécaniques de jeu

- Grille : Le jeu se joue sur une grille dont la taille dépend de la résolution de l'écran et de la taille des cellules (32 pixels).

- Serpent : Le joueur contrôle un serpent qui se déplace sur la grille. Un second serpent (`snake\_2`) est également présent.

- Pomme : Une pomme apparaît sur la grille. Lorsque le serpent la mange, il grandit, accélère et le score augmente.

- Score : Un système de score est présent et s'incrémente à chaque pomme mangée.

- Game Over : Si le serpent se mord ou sort de la grille, la partie est terminée.

Structure du code

- GameScene : Gère la logique principale du jeu (initialisation, mise à jour, dessin, gestion des événements).

- Grid : Représente la grille de jeu.

- Snake et Snake\_2 : Représentent les serpents.

- Apple : Représente la pomme.

- Score : Gère le score du joueur.

- Timer : Gère la vitesse de déplacement du serpent.

Évolutions possibles

- Ajouter des obstacles ou des bonus.

- Multijoueur local ou en ligne.

- Personnalisation des serpents ou de la grille.