Название проекта: «Компьютерная игра Змейка»

Автор проекта: Ярослав Рябцев.

Описание игры.

Это компьютерная игра в жанре «головоломка». Игрок управляет длинным, тонким существом, напоминающим змею, которое ползает по плоскости (как правило, ограниченной стенками), собирая еду (или другие предметы), избегая столкновения с собственным хвостом и краями игрового поля. В некоторых вариантах на поле присутствуют дополнительные препятствия. Каждый раз, когда змея съедает кусок пищи, она становится длиннее, что постепенно усложняет игру. Игрок управляет направлением движения головы змеи, а хвост змеи движется следом. Игрок не может остановить движение змеи.

Возможности движения головы змеи в 4 стороны с помощью стрелок. Буквами W и E увеличивается и уменьшается громкость звука. P Пауза

Для разработки игры использовалась библиотека pygame. В оперативной памяти текущая игра хранится в виде списка, и переменных. Фон и музыка хранится отдельно.

Для реализации игрового процесса используется основной игровой цикл.

1. Обработка ввода (события). Здесь определяется какая клавиша была нажата и какую функцию нужно вызвать для каждой из нажимаемых клавиш.
2. Обновление игры. Движение змеи, обновление уровней.
3. Рендеринг (прорисовка состояния игрового поля в данный момент времени).