

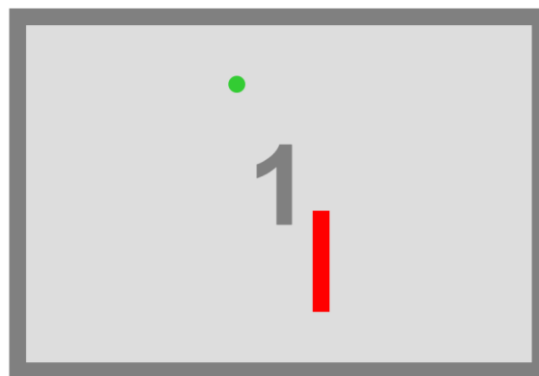
Le jeu du serpent

Objectif

Le principe du jeu consiste à piloter un serpent vu du dessus pour attraper une pomme générée aléatoirement et grandir progressivement. La difficulté principale consiste en ce que le serpent est perpétuellement en mouvement et le contact avec les bords de l'écran ou avec lui-même provoque la défaite.

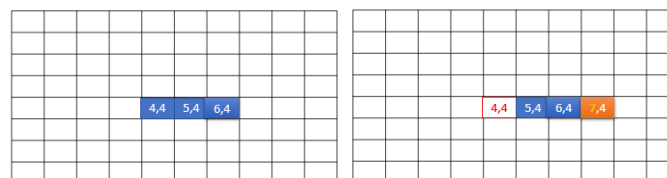
Spécifications du jeu

Au lancement du jeu, un quadrillage régulier (largeur 900 pixels et hauteur 600 pixels et bordure 1 pixel) est affiché et une pomme y est disséminée aléatoirement. De plus, un serpent de petite taille figure au centre du quadrillage. Il est constitué d'une tête (qui occupe un carré du quadrillage) et d'un corps (qui occupe deux carrés). La pomme est dessinée par un disque vert, la tête et le corps sont dessinées par des carrés rouges. Une illustration d'une situation de jeu est donnée par la figure au-dessous :

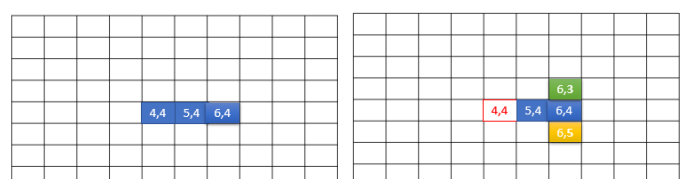


Le serpent se déplace selon une direction (droite, gauche, haut ou bas) et l'utilisateur le pilote à l'aide des flèches directionnelles (->, <-, ↑, ↓) pour modifier sa direction. La tête du serpent se déplace vers la case indiquée par sa direction et la dernière case de son corps disparaît comme le montre la figure suivante :

– Le déplacement du serpent d'une case à une autre lorsqu'il se dirige vers la droite.



– Le déplacement du serpent d'une case à une autre lorsqu'il se dirige vers le haut ou le bas :



Lorsque le serpent arrive sur une case contenant une pomme, celle-ci disparaît, et le corps du serpent grandit en évitant de faire disparaître la dernière case de son corps lors du déplacement. La partie se termine si le serpent arrive sur une case occupée par son propre corps ou s'il sort du quadrillage. À la fin de la partie, le score (le nombre de pommes mangées) est affiché. La partie prend également fin lorsque le serpent vient de manger une pomme et qu'il est devenu aussi grand qu'il n'y a plus de cases libres pour créer une nouvelle pomme.