**The Snake Race**

* **Prepare o Jogo**

1. Abra o enumerado *Grid****\_****Size* para alterar (se assim o desejar) as dimensões do tabuleiro, *Grid\_Width* para definir a largura e *Grid\_Height* para a altura. Se quiser também é possível alterar o tamanho do quadrado (*Heigh\_Box* e *Width\_Box*), no entanto não é aconselhado pois as imagens do jogo estão definidas para o tamanho apresentado (20 pixeis);
2. Na classe *Board* pode alterar o número de barreiras, comida, brindes de salto ao eixo e turbo-boost com que deseja jogar;
3. Para estipular o número de cobras com que deseja divertir-se vá à classe *SnakeApp* e altere a variável *MAX\_THREADS*;
4. Se preferir que a cobra comece com um tamanho superior ao definido (3 células), altere o *INIT\_SIZE* na classe *Snake*;

* **Funcionamento do jogo**

1. Inicialmente, as cobras (threads) movimentam-se aleatoriamente pelo tabuleiro. Para selecionar uma das cobras, carregue com o botão direito do rato;
2. Com o botão do lado esquerdo do rato carregue no sítio do tabuleiro para onde deseja que a cobra selecionada se movimente;
3. Se desejar jogar com outra cobra, poderá fazê-lo carregando novamente no botão do lado direito do rato em cima da mesma. Isso fará com que a cobra previamente selecionada se desseleccione automaticamente;
4. Sempre que uma cobra vá contra uma barreira pode definir um novo objetivo selecionando a cobra e depois carregar numa nova célula da board. Assim a cobra deixa de estar parada, pois a cobra movimentar-se-á para a nova célula, ou seja adquiriu um novo objetivo;
5. Cada vez que a sua cobra come um ratinho, ela aumenta de tamanho. Mais precisamente, são acrescentadas 3 células por comida;
6. Quando uma das cobras apanha um turbo\_boost, esta passa a mobilizar-se com uma maior velocidade;
7. O brinde salto ao eixo sempre que alcançado pela cobra, faz com que esta possa atravessar outra cobra. Anteriormente isso não era possível, a cobra ficava à espera que a outra cobra passasse para poder prosseguir;

* **Objectivo**

As diferentes cobras saem de sítios distintos do tabuleiro. O objetivo é fazer com que a cobra chegue ao lado oposto o mais rápido possível. Assim que todas as cobras chegarem ao seu objetivo, o jogo estará concluído, enviando o resultado da corrida na consola!