

**Dokumentacja projektu**

***Komunikacja człowiek komputer***

Temat: **Program w trybie tekstowym**

Autor: **Bartosz Piotr Ciereszyński**

02.11.2022

Studia dzienne

Kierunek: Informatyka

Semestr: V

Grupa zajęciowa: PS7

Prowadzący: mgr. inż. Krzysztof Trusiak

1. **Opis Projektu**

Obiektem projektu jest gra typu “Snake”. Gracz kontroluje długie i cienkie stworzenie, podobne do węża, które porusza się po obramowanej planszy zbierając jedzenie (lub inne przedmioty), próbując nie uderzyć własną głową o część własnego ciała(dozwolone jest przejście miedzy krawędziami planszy). Kiedy wąż zje kawałek jedzenia, jego ogon robi się coraz dłuższy, co utrudnia grę. Gracz kontroluje kierunek ruchu węża za pomocą klawiszy strzałek (góra, dół, lewo, prawo). Gracz nie może zatrzymać węża, gdy gra jest w toku, oraz nie może zawrócić w miejscu .

Celem aplikacji jest zapewnienie rozrywki użytkownikowi.

1. **Opis funkcjonalności**

Uruchomienie gry

Wł/wył dźwięków w grze

Ustawienie rozmiaru mapy

Ustawienie poziomu trudności

1. **Szczególnie interesujące zagadnienia projektowe**

Powiększanie węża – problem dodania segmentu na końcu węża – potrzeba zapamiętania z którego kierunku wąż nadjeżdżał

Rozwiązanie: Znacznik najedzenia, który powoduje ze wąż przy ruchu nie usuwa ostatniego segmentu

1. **Instrukcja instalacji**

Aplikacja jest uruchamiana za pomocą pliku Snake.exe

1. **Instrukcja konfiguracji**

Pliki mediów(dźwięk) musza być umieszczone w tym samym folderze co plik .exe

1. **Instrukcja użytkownika**

* Menu

Nawigacja w menu odbywa się przy pomocy strzałek, zatwierdzanie odbywa się przy pomocy klawisza ENTER. Wciśnięcie klawisza ENTER powinno powodować reakcje w postaci dźwięku.

* Gra

Sterowanie za pomocą klawiszy strzałek. Możliwość powrotu do menu w każdym momencie za pomocą klawisza ESC

1. **Wnioski**

* Podstawa tworzenia aplikacji w trybie tekstowym jest biblioteka korzystająca z kodów ANSI np. Python curses
* Aplikacje tekstowe zapewniające sterowanie klawiszami(np. strzałkami) zamiast komend terminala są bardziej intuicyjne w użyciu

1. **Samoocena**

Jestem zadowolony z funkcjonalności które udało się zaimplementować. Szczególnie ważnym elementem który uważam za udany jest podział programu na wiele plików, które można rozdzielić na pliki logiki oraz pliki odpowiadające za prezentacje.