Mateusz Gniewkowski 218138

Beata Szeląg 218139

Podstawowe założenia projektowe:

Stworzenie gry typu „Snake”, w której gracz kontroluje węża, poruszającego się po obramowanej planszy. Podczas rozgrywki gracz musi unikać zderzenia ze ścianami, czy własnym ciałem. Celem gry jest zebranie jak największej liczby punktów poprzez zbieranie „jedzenia”. Kiedy wąż je, jego ogon staje się coraz dłuższy, co utrudnia grę. Gracz nie może zatrzymać węża, gdy gra jest w toku.

Dodatkowe elementy, o które chcielibyśmy rozbudować grę:

1. Wyświetlanie czasu rozgrywki.
2. Dodanie dźwięków.
3. Stworzenie trybu rozgrywki dla dwóch graczy.