Йоу

«Змейка» — компьютерная игра, в которой игрок управляет «головой» растущей линии («змеи») и не должен позволять ей столкнуться с препятствиями, в том числе со своим «хвостом».

В данном проекте были использованы следующие технологии:

1. Внешний вид и игровой процесс (фронтенд) – CSS, HTML, JavaScript.
2. Хранение информации об игре и игроках – СУБД SQLite.
3. Связь с СУБД – Java + Spring Framework.

В данном проекте должны быть реализованы следующие функции:

1. В БД должна сохраняться информация об игроках, их рекордах, настройках и т.д.
2. В игре должно быть звуковое сопровождение.
3. В игре должны присутствовать несколько сцен, переключаемых между собой.
4. В игре должны присутствовать подсказки, помогающие пользователю разобраться в управлении.

План работы:

Время, выделенное на проект: 30 часов.

1. Реализовать змейку.
2. Реализовать звуки.
3. Реализовать интерфейс.
4. Реализовать связь с бд.

Оценка основных пунктов

1. 7.5 часов.
2. 3 часа.
3. 10.5 часов.
4. 9 часов.

Must-have:

1. Реализовать змейку.

Optional:

1. Реализовать интерфейс.
2. Реализовать связь с бд.

Nice-to-have:

1. Реализовать звуки.