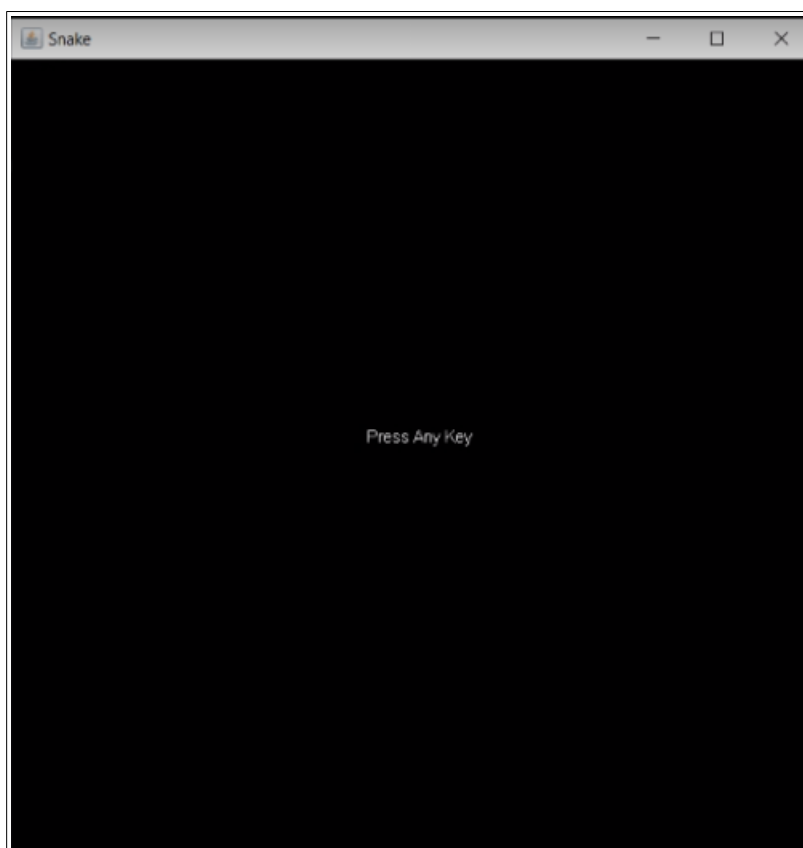


# Sprawozdanie z projektu - Snake

Dominik Nikrewicz 254019, Paweł Struczewski 252950

## 1 Opis funkcjonalności

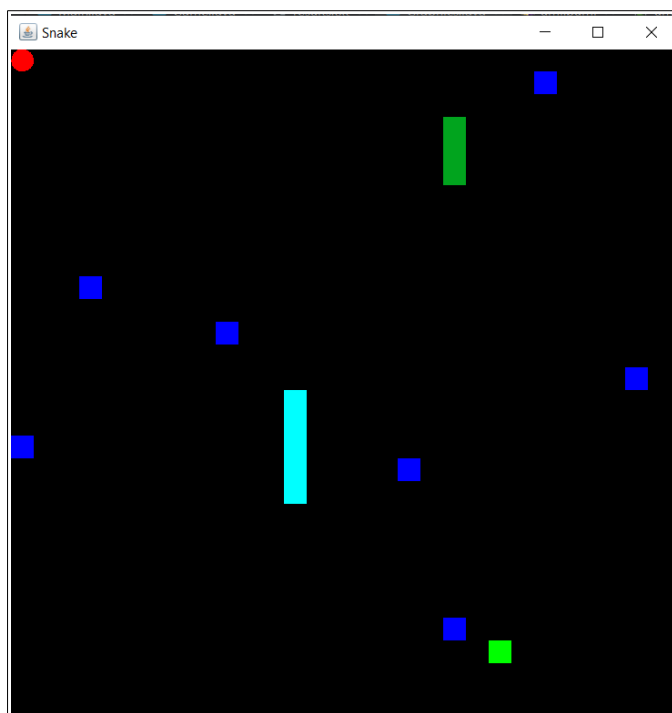
### 1.1 Strona tytułowa



Rysunek 1: Wygląd aplikacji

Na początku jak widzimy aby rozpocząć rozgrywkę należy wcisnąć dowolny przycisk na klawiaturze.

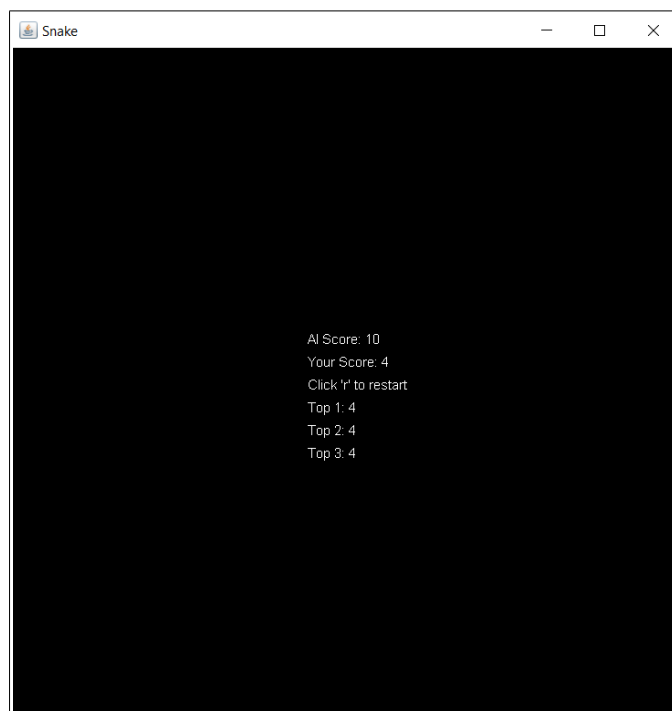
## 1.2 Gra



Rysunek 2: Wygląd aplikacji

Widzimy moment rozgrywki gracza przeciwko sztucznej inteligencji. Niebieskie kwadraty są przeszkodami w które jak wpadnie gracz to odpada. Zielony kwadrat imituje żabę, jest ona na tyle inteligentna, że nie da się jej złapać. Gdy któryś z węży znajduje się kratkę w pobliżu żaba wykonuje skok ucieczki. Czerwone kółko imituje jabłko które po zjedzeniu jest respiony w kolejnym losowym miejscu a wąż który zjadł ma doliczany do wyniku punkt oraz powiększa się. Grę można zakończyć na trzy sposoby: uderzając w ścianę, przeszkodę oraz samego siebie.

### 1.3 Ekran końcowy



Rysunek 3: Wygląd aplikacji

Na ekranie końcowy są kolejno wyświetlone: wynik sztucznej inteligencji, nasz wynik oraz top 3 nasze wyniki w historii gry. Wyświetlany jest również komunikat by zacząć grę od nowa należy wcisnąć przycisk 'r'. Klikając ten przycisk gra rozpoczyna się ponownie.