

**Kelompok 5:**

Nathalia Devita Wijaya	C14210009
Ella Arminta	C14210109
Cilmara Ekia Benita Putri	C14210125
Jeremy Andrea Soesanto	C14210277

**Snake Labirin****Penjelasan :**

Game ini akan mengimplementasikan topik dari graph - shortest path. Dengan bahasa pemrograman yang digunakan adalah python, pygame.

Ini yang baru:

Program dari game ini dimulai dengan men-set sebuah map dengan array 2D, dan juga letak mulai snake dan tujuan akhir. Proses pembuatan map sendiri dengan menggunakan function random. Apabila dalam random map tidak ditemukan shortest path maka akan dilakukan random ulang sampai terdapat shortest path. Lalu, program akan menyimpan data array 2D tersebut kedalam sebuah graph yang bercycle. Setelah map berbentuk graph program akan mencari sebuah shortest path dari lokasi awal snake menuju titik tujuan. Lalu, selama permainan berjalan (snake berpindah") program akan menyimpan sebuah data yang menghasilkan sebuah path versi user/pemain. Apabila path yang dibentuk pemain dibandingkan dengan shortest path program sama maka pemain berhasil memainkan game tersebut.

Penggambaran map array 2D :

- node data berisi 0 maka akan menampilkan gambar jalan.
- node data berisi 1 maka akan menampilkan gambar tembok.
- node data berisi 3 maka akan menampilkan gambar apel.
- node data berisi 5 maka akan menampilkan gambar snake.

**Pembagian Tugas:**

Tidak ada detail pembagian tugas, proyek dikerjakan bersama melalui live share vs code dan google meet.