Игра «Змейка».

Идея проекта:

* Нашей целью было реализовать детскую игру «Змейка» для развития моторики и концентрации внимания.

Цели и задачи:

* Написать программу, которая позволяет игроку управлять змеёй, движущейся по прямоугольному полю.
* Программа начинается с изображения короткой змеи, ползущей по экрану в произвольном направлении. Направлением змеи можно управлять с помощью клавиш-стрелок или букв “A”, “W”, “D”, “S” (после этого она должна ползти в заданном направлении, причём каждый участок её тела должен пройти через точку поворота).
* Цель игры – удержать змею в пределах игрового поля и от пересечения собственного тела
* Если змея ударилась о границу поля, пересекла собственное тело, то программа должна выдать сообщение ‘‘Game over’’, показать счет и прекратить работу программы.

Ход работы:

* Для создания данного проекта понадобилось создать поле, в котором будут располагаться объекты: змейка, призы. Прямоугольная область задаётся координатами.
* Были реализованы классы Game, Snake, Food, Image\_snake.
* Запуск программы осуществляет функция start().
* Функция main() реализует отрисовку игры и обрабатывает все события во время игры.

Перспективы:

В будущем возможна реализация:

* Нескольких уровней для прохождения
* Ловушек
* Изображения призов в виде фруктов и ягод
* Изменения змеи