

## Консольная игра «Змейка» на C++

### 1.1 План работы

Неделя 1 (24 – 30 июня)	Основы и каркас игры	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Анализ требований и проектирование</li><li>2. Создание базового каркаса игры: Реализовать основной игровой цикл.</li><li>3. Создать структуру обновления и отображения экрана.</li><li>4. Создать классы Snake и Food</li></ol>
Неделя 2 (1 – 7 июля)	Функциональность и логика игры	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Реализация пользовательского ввода для управления змеей</li><li>2. Улучшение управления и механики</li><li>3. Реализовать столкновения</li><li>4. Реализация скорости и уровней</li></ol>
Неделя 3 (8 – 14 июля)	Завершение и тестирование	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Реализовать генерацию препятствий в зависимости от уровня.</li><li>2. Позиционирование и отрисовка препятствий на игровом поле</li><li>3. Тестирование и отладка</li><li>4. Обнаружение и исправление багов.</li></ol>

### 1.2 Распределение ролей

Михайлов Глеб Алексеевич – Ресерчер, разработчик

Билык Владислав Сергеевич – Главный разработчик

### 2 Меню игры

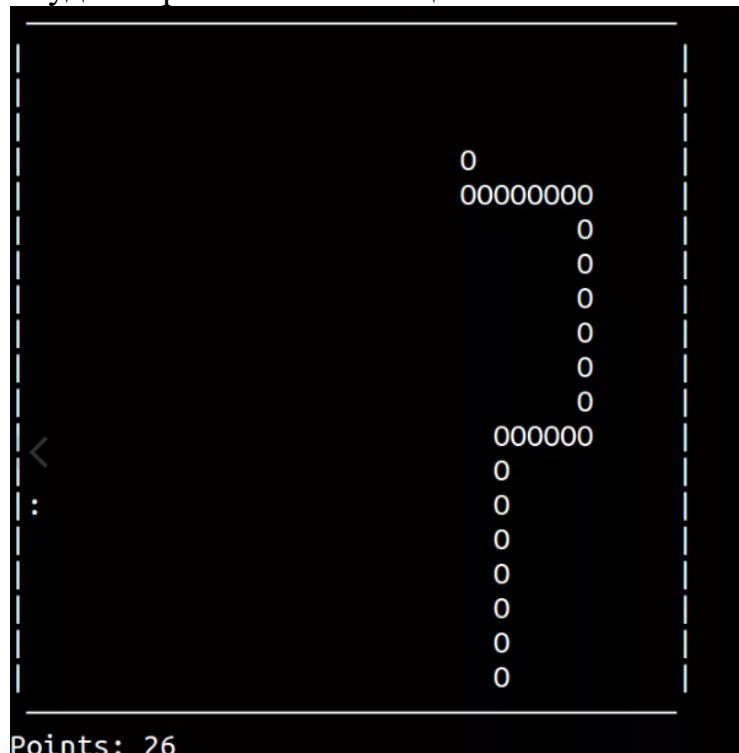
В меню игры будут следующие пункты:

- Новая игра
- Выбор уровня сложности

- Рекорды
- Выход

### ***3 Интерфейс в игре***

Интерфейс игры будет отрисован с помощью символов и знаков препинания



### ***4 Цель игры***

Вырастить змею таким образом, чтобы она покрывала всю возможную площадь поля. Змея увеличивается при поедании фруктов, которые случайным образом появляются на игровом поле.

### ***5 Уровни сложности***

В игре можно будет выбрать уровень сложности, который будет влиять на скорость передвижения змеи

### ***6 Карты***

Будет реализована возможность загружать карты для игры из файлов